3DM-SMV小组免责声明



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.34

卷首特报

3D格斗劲作登陆PSP

铁拳 TEKKEN DARK RESURRECTION

铁拳 暗之复苏

初印象

NDSL第一时间直击

专题企划

祝福的艺术

——游戏世界赠礼指南

攻略透解

怪兽王国 晶石召唤师 PSP

中原的霸者 三国将星传 PSP

幻想水浒传 I & II PSP

装甲核心 方程式前线 国际版 PSP

三国志DS NDS

游戏王 对战怪兽专家版2006 GBA

Logitech PlayGear

Gamexpert

罗技PSP专用保护盒



最完美的呵护

游戏专家 PSP万能侠



保护 续航 稳固 无所不能

罗技PSP随身包



大容量的随身时尚

游戏专家 PSP魔音盒



边走 边听 边看 无处不在

罗技PSP神音耳机



9 mm 钕驱动器的高保真

游戏专家 PSP无限动力音响



魔幻的PSP影院

罗技PlayGear系列
极致设计 感性生活

GAMEXPERT 游戏专家
最佳性价比的代言人

双子星9寸真彩液晶屏幕
——把PS2变成便携掌机吧！



罗技无限战斧



以上产品皆为
中国大陆版行货

各地代理经销请查阅官方网站
广州佰源电子 WWW.NEW10.CN



最优价格
最优性能
保证兼容性

火力十足，继续捍卫烧录战场的最高点



512M烧录合卡最新发送，兼容NDS!!







花一样的价钱，你的选择是什么？

烧录合卡VS翻版卡带(D卡)

	合卡功能	烧录次数	质量	兼容性	其他功能
烧录合卡	合卡	可重复烧录一万次	全新芯片保证质量	可兼容其它烧录品牌	可对应其他烧录软件自动升级
翻版卡带	单卡	不能烧录	劣质芯片质量不保证	完全不可兼容	无

请登陆KST网站：
www.kst1388.com

产品在全国各大游戏专卖店均有销售

广州佰源独家代理
联系人：
何小姐 020-34097538

强势热卖中





128M烧录合卡



128M烧录合卡+USB火线套装



256M烧录合卡



256M烧录合卡+USB火线套装



一等奖

1名 | 奖品：SONY PSP掌机（豪华版）



二等奖

1名 | 奖品：新版NDS Lite



三等奖

3名 | 奖品：全球同步上市的iQue micro



四等奖

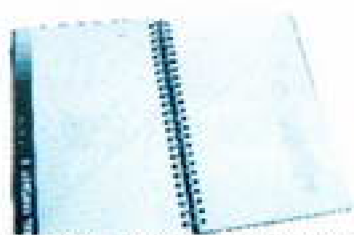
3名 | 奖品：背光版小神游SP



这里并非上演神话

看掌机王SP得大奖

纪念奖300名　　奖品：五款精美奖品随机抽取



《FFX》金属封面笔记本



尤娜挂饰手机绳



迷彩腰包



游戏主题T恤



运动护腕

只要在2006年3月27日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第36辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

超大篇幅卷首特报

铁拳 暗之复苏

“《铁拳》系列”正统续作率先移植PSP

P8



这里有喧哗而严谨的对战
这里有张扬而富有魅力的角色
这是掌机上最强的3D格斗游戏！

P151

用现实中的眼光去审视游戏中的礼品，在喜庆中充分体验一下礼品在游戏与现实中的差异。



视福的艺术

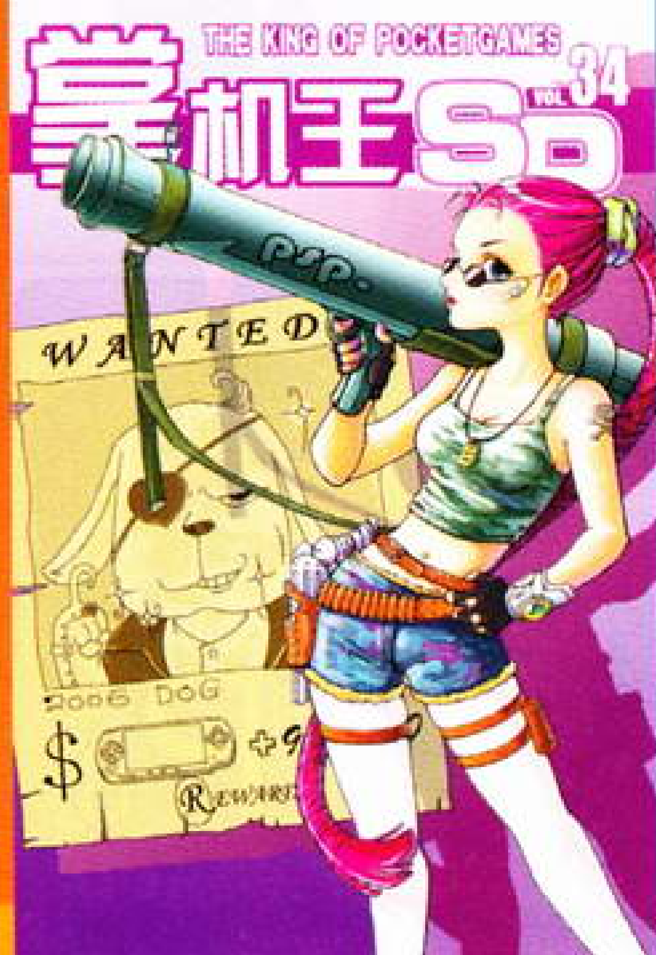
——游戏世界赠礼指南

怪兽王国 晶石召唤师

P84

PSP原创RPG大作最速剧情攻略
系统详尽解析、强力怪兽炼成方法介绍
带你进入光怪陆离的怪兽王国！





美术总监：吴松

掌机王SP Vol.34

本期赠品



《樱大战》主题记事本



口袋光环 VOL.34

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

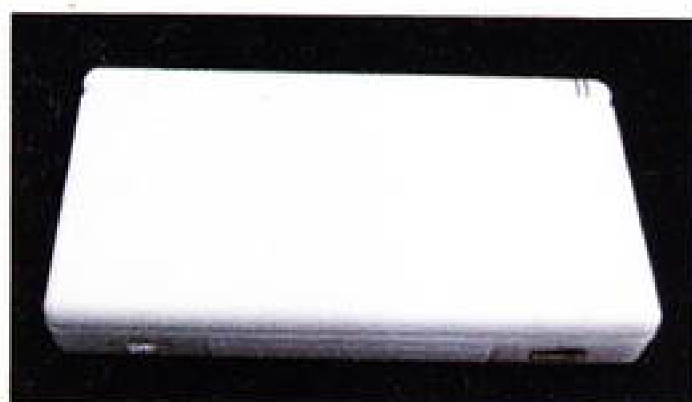
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引

文 马修

NDSL第一时间直击——初印象

真没想到在截稿前能玩到NDSL，虽然来不及给大家做详细评测，但还是要把NDSL入手的最初感觉分享给各位玩家，希望通过这段文字，能让大家和小编们共同感受到NDSL那耳目一新的美丽和精致。



NDSL的包装盒挺小，从中拿出NDSL后，第一感觉就是这小东西太漂亮了，体积之小超出了自己的想象，白玉瓷质外壳给人以晶莹剔透、素雅高贵的感觉，实机看起来比图片上漂亮多了；电源开关在机身右侧，声音调节开关位置没变；耳机和麦克风插孔连在一起；SP、NDS正面明显的“Nintendo”LOGO变成了简洁的双屏LOGO。主机信息直接印在背面机壳上，主机编号则印在一张贴纸上，不过贴得有点歪。电源插孔位置没变，但端口及与之对应的充电器端子的大小外形都是全新设计的，也就是说NDSL无法用SP、NDS、GBM等其他掌机的电源。


▲新规格的电源和电源端口。


▲NDSL正面上的双屏LOGO。


▲NDSL的背面，信息直接印在机身上。

NDSL的GBA卡插槽有个封盖上辑也已有报道。拔出封盖，竟然发现封盖里有和GBA卡带一样的金手指！拆开后发现里面什么也没有，也许只是为了让盖子插得更牢固些吧？



打开机身，内侧为细磨砂面质，拿在手里非常舒服。NDSL的方向键比NDS的要小，ABXY四键比NDS的四键略显紧凑，START、SELECT两键则移到ABXY下方。（位置又变了……）机身的缩小使屏幕看起来大了一些，但实际上没有变。两个扩音喇叭仍在上屏幕两侧，保证在没插耳机时也能有不错的立体声效果。自带麦克风则在机身张开后上下屏中间的轴上的正中位置，建议对着麦克风吹气前先漱口。电源指示灯


▲NDSL比NDS小了不少。

在中轴的右侧，无论张开还是合上机身，都能看到主机的用电状况。主机上盖缘是一圈凸起，这样在合上主机时，上下屏幕之间就不会摩擦。

按键的表面也都是细磨砂质，方向键和ABXY是GBA、GBM那样的胶皮导电按键，手感相对柔软，体验舒适的同时马修也提醒各位，用NDSL玩2D格斗游戏搓必杀技时不要太用力；不过L、R、SELECT和START这四键按下的感觉明显比NDS硬，也许这四键用的是SP、NDS用的那种金属片导电按键吧？

机身缩小加上按键结构的变化使得NDSL的手感远好于NDS，而除了外在的改变，全背光屏幕也是NDSL的一大卖点，马修试的是《超级大战争DS》，同样的画面，NDSL比NDS显示得清新晰鲜艳多了，天那么蓝，云那么白……完全背光的效果就是不一样，而且视角也和PSP一样宽阔。由于游戏是对应NDS屏幕亮度开发的，所以画面整体感觉有些白，不过可以在系统菜单里调节亮度。NDSL的亮度有四级，开机后系统界面左下角的小小的太阳标志就是用来调节亮度的，普通光线下，最低的1级都比NDS的屏幕亮。



▲NDS与NDSL的画面对比图，左为NDS，右为开到3级亮度的NDSL。

看来任天堂已深谙掌机在机能和游戏以外的进化之道，为NDSL这一掌机新贵惊奇折服之余，也不得不叹："任天堂太会赚钱了！"

全新的NDSL当然不会只由马修自己来玩，下面节选其他小编对NDSL的第一印象——



NDSL可以说是至今任氏掌机中用料最为高档的一款了，与PSP的外壳材料相似，很光亮和顺滑，不过，这种外壳的一大缺点就是很容易留下汗渍和手印。主机的外形实在是令人爱不释手，相比老NDS进化太多。而屏幕给人的印象最为深刻，清晰、明亮、色彩饱和，可视角度也宽阔了很多。个人觉得电源位置还不太合理，而且关机时间太快了，推上开关甚至不到1秒就关机了，这很容易误操作，比如待机中不小心碰到电源开关就会关机，这是一个很不合理的设定。



虽然已经从各种渠道看到了NDSL的外形图片，但看到实物还是吃了一惊。主机的白色十分醒目，而最外层还有一层类似于PSP的透明外壳，整体看上去很漂亮。翻开主机，双屏和按键比起NDS来更加精致了。所有的按键都是磨砂的，按起来舒服多了。POWER键被放到了侧面，对于经常玩到一半左手按到POWER键的我来说可是一个福音啊。屏幕的质量有所提高是当然的事，游戏的画面颜色鲜艳了许多。玩GBA游戏时下面的卡会凸出一块比较不爽，其余就没什么不满了，感觉相比NDS来说，进步实在是大啊。最后，衷心希望价钱能够降下来。



外形上比老版本的NDS漂亮多了，给人一种相当紧凑，浑然一体的感觉。拿在手上一掂量就发现无论是机体的重量感和外形，都让人觉得拿在手上很舒服，没有老版本的NDS握在手上时那中棱角分明的手感。个人感觉，单从机体的外形设计上，NDSL已经完全超越了前身NDS，完全和PSP站在了同一条水平线上。从侧面抽出触控笔，将触控笔拿在手上时能够明显感到触控笔加长加粗带来的稳定感，对于手掌比较大的自己而言，光凭这一点就足够让自己对NDSL的好感度大幅UP了。NDSL屏幕的亮度大大超出NDS，同时画面的颜色表现明显比过去鲜艳了许多，实在是让人爱不释手。





▲白色笔为NDSL的触控笔，灰黑色的为NDS的触控笔——NDSL的机身虽然变小，但触控笔却体贴地加粗加长了。

文 胧月

铁拳 TEKKEN DARK RESURRECTION

铁拳 暗之复苏
铁拳 DARK RESURRECTION
◆Namco◆FTG◆预定2006年夏◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆价格未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

激动人心的时刻到了，掌机平台最强3D格斗游戏即将跟大家见面，这就是千千万万格斗迷们期待的超级大作、Namco公司的镇社之宝——《铁拳 暗之复苏》！

I'll resurrect from the dark……

TEKKEN！《铁拳》相关

过多的赘述这个著名系列似乎已经没有必要了。《铁拳》初代在1994年杀入3D格斗游戏界，那时正是SEGA公司《VR战士》的全盛时期。《VF》在当时已经是3D FTG的泰斗，面对如此强劲的对手，Namco公司没有刻意让《铁拳》去模仿。喧哗、夸张、个性的角色、独特的操作方式……从《铁拳》一直到今天的《铁拳5 暗之复苏》，Namco的该系列已经成功地另辟蹊径，牢牢站稳位置，并且在世界范围内的受欢迎程度不亚于身为前辈的《VF》。

《暗之复苏》，几家欢乐几家愁

本作移植自街机版《铁拳5 暗之复苏》，而原作是《铁拳5》的强化版本。由于《铁拳5》乃至“《铁拳》系列”所有正统作品都发售了家用机版，所以《暗之复苏》移植到PS2平台几乎是顺理成章的事情了。然而，就在FANS翘首期待的时候，Namco却发布了这款PSP版的《铁拳 暗之复苏》。所有人都傻眼了，PS2玩家的失望、PSP玩家的惊喜一并而来，破口大骂者有之，歌功颂德者有之。当然大部分玩家最关心的，莫过于PSP版的本作是否可以做到完美移植了。

幽灵角色也将出现在PSP版中

无论是《VF》还是《铁拳》，其家用机版中都会出现一种“幽灵角色”。即厂商筛选出一些实际的街机高手，把他们的打法写入程序，让AI也能模拟出高手打出高水平的对决。目前Namco正通过TEKKEN-NET募集《暗之复苏》街机版的高手，这样PSP玩家就可以跟虚拟的日本高手进行对战了。

TEKKEN DARK RESURRECTION

所有角色大公开！



摩纳哥石油大王的独身女，完完全全的千金大小姐。4年前受到诱拐犯罪团伙的袭击，莉莉打倒了其中一个犯人，从此沉迷于格斗的快感里。然而，莉莉所景仰的父亲却非常厌恶暴力，“虽然我不想被父亲讨厌，可是我更想战斗下去。”在矛盾中挣扎的莉莉离开自己的国家，开始满足自己的格斗欲望。

某日，在旧金山打倒敌人后，取得了一张铁拳大会的邀请帖。而大会的发起人正好是被父亲所厌恶的三岛财阀，为了替父亲控制三岛家，莉莉毅然决定出席大会。



▲莉莉的武术实用中透着诡异。



▲英姿飒爽的出场POSE。



▲自半空呈45度压下的飞腿。

莉莉

格斗流派：街头格斗
国籍：摩纳哥



多拉古诺夫

格斗流派：指令桑勃式摔跤
国籍：俄国

被称作“白色死神”的男人，拥有可怕的战斗力，隶属俄国的秘密部队。接到上级任务的他，也从寒冷的西伯利亚来到了格斗家云集的日本。



▲多拉古诺夫的武术拥有压倒的凶狠战力。



▲即便是马杜克这种壮汉，受到他的攻击也会无法承受。



▲两个新人的对决。

这三名的登场时间也并不长

国籍、年龄、经历一切不明的神秘男子，隶属某间谍组织，被称作最优秀、最冷酷的特工。“雷文”只是他的代号，意为乌鸦。从总司令部接到调查三岛财阀和新兴企业G的任务，亲眼目睹了杰克部队对三岛家的袭击行动。





◀尽管是忍者，可正面作战能力完全不弱。

雷文

格斗流派：忍术
国籍：不明

风间仁的表妹，风间准的侄女。经由父亲传授风间流古武术的飞鸟，是一位活泼开朗的高中女生，拥有强烈的正义感和同情心。某日，听闻父亲被一个中国人所击倒，从香港警方得知行凶者将参加三岛家铁拳大会的消息，决定参加The King of Iron Fist Tournament。

风间飞鸟

格斗流派：风间流古武术
国籍：日本





▲冯威的拳法刚猛无双，力道与速度并重，是本作中实力强劲的角色之一。

冯威

格斗流派：中国拳法
国籍：中国

痴迷中国武术，向着武术颠峰不断修行的格斗家。从小就投在“神拳”的门下，成年后就超越了所有的同门师兄弟。被告知“如果想完全掌握神拳，就要夺回被三岛家掠走的《神拳奥义之书》。”于是参加了The King of Iron Fist Tournament铁拳大会。



▲飞鸟的武术跟风间准颇为相似，以慢打快的作战方式对使用者有着较高的要求。



▲一身道服的飞鸟，背后的场景也是《暗之复苏》所独有的。

三岛家祖孙三人

在"《铁拳》系列"里，三岛家的人物都以对玩家的操作手法要求高而闻名。华丽的高频率"风神步"是进攻防御并重的上级技巧，而"最速风神拳"、"积怨"也都是三岛家的代名词。

这也许是世界上仇恨最深的直系血亲……

被称为铁拳王的男人，三岛财阀的首脑，也是The King of Iron Fist Tournament4大会的发起人。拥有相当的野心与不死般的生命力。尽管受到杰克部队的自爆袭击，他仍然奇迹般的得以生还，并且以惊人的速度痊愈。得知The King of Iron Fist Tournament5即将召开的消息后，他知道自己的财阀已经被某人所控制，于是他参加了这个大会，夺回属于自己的一切。



平八之子，初代《铁拳》的主角，系列的核心人物。在The King of Iron Fist Tournament4中败给了儿子风间仁。甫一醒来就受到了杰克4部队的袭击，利用平八突破包围后，成功逃脱。为了让自己的复仇得以实现，参加了第五届铁拳大会。

三岛一八

格斗流派：
三岛流喧哗空手道
国籍：无

三岛平八

格斗流派：
三岛流喧哗空手道
国籍：日本



▲最速风神拳，本作中恢复回避上段的属性。



▲经典的确反好招"无双"。

三岛一八和风间准之子，继承了母亲的姓氏，同时也从父亲那里继承了可怕的恶魔之血……在感觉到自己体内恶魔之血的骚动后，为了不让自己的身体被恶魔占据，仁决定参加第五届铁拳大会。

风间仁

格斗流派：空手道
国籍：日本



恶魔仁

格斗流派：不明
国籍：无

魔化的风间仁，身体完全被恶魔所支配，拥有可怕的破坏力。同时融会三岛和风间两家的武术精华，并拥有匪夷所思的光线武器。



▲三岛家的"雷神拳"。

▼仁的武术跟父亲和祖父完全不同。





被爱尔兰派去日本暗杀三岛平八以及三岛一八的天才杀手，但是由于妹妹安娜的阻挠，致使暗杀任务失败。此后的十八年里一直处于冷冻睡眠的状态，以至于现在依然保持了24岁时的容貌和身体状态。与安娜遭遇后，决定参加第五届铁拳大会，和妹妹在大会上一决胜负。



▲尼娜武术的特点就是快、狠、准。

▼女王的一踩。



尼娜·威廉姆斯

格斗流派：暗杀格斗术
国籍：爱尔兰



尼娜的孪生姐妹，自从数年前尼娜失踪后，安娜每天都无聊地打法日子。直到有一天，一个电话让她的生活再度燃烧起激情——失踪的尼娜又回来了。经历数日的枪击战，安娜决定参加第五届铁拳大会。

安娜·威廉姆斯

格斗流派：暗杀格斗术
国籍：爱尔兰



▲安娜举手投足都充满成熟女性的魅力。



▲动作夸张的攻击招式。

▼史蒂夫的浮空技巧，之后追打的连招是相当可怕的。





▲最初版本的《铁拳5》中被玩家公认的最强角色，在《暗之复苏》里已经削弱了很多。

利用尼娜的基因改造而来，是一名以登上世界最强的顶峰为目标的天才拳击手。为了向世界展示自己的实力同时解开自己的出生之谜，史蒂夫参加了第四届铁拳大会。在得知自己的出生是三岛家一手为之后的他，决定不能再让三岛家制造出类似自己的人类。同时为了更加接近自己的世界最强之梦，史蒂夫参加了第五届铁拳大会。

史蒂夫·福克斯

格斗流派：拳击
国籍：英国

TEKKEN DARK RESURRECTION

曾经身为国际警察，在一次意外中被杀害，身体被邪恶的A博士改造成人造人，随后在生命垂危之时被B博士所救。得知了永动机秘密的他，杀害了守护永动机的万字党成员，夺走永动机。为了测试永动机的性能，他决定参加第五届铁拳大会，无情地打败一切对手。


▲浮空后的追击同样相当可观。

▼主力技之一的马赫拳。




布赖恩·弗瑞

格斗流派：踢拳道
国籍：美国

杰克5基于杰克4的数据制造，原型机则由B博士开发。实际制造者Jane为了测试杰克5的性能，让他去参加第五届铁拳大会。


◀杰克5虽看似笨重，实则是《暗之复苏》里的强力角色。


▶攻击距离是他的一大优势。

杰克5

格斗流派：蛮力
国籍：不明

由一代罗杰的基因克隆出的战斗动物，有着不亚于人类的格斗能力。得知爸爸被绑架后，罗杰感到事件一定与第五届大会有关，于是决定参赛。


▲很多人都误以为体型较大的是罗杰，其实真正的罗杰是哺育袋里的那位……


▲直接攻击都由罗杰的妈妈来完成。



罗杰 Jr.

格斗流派：突击摔角
国籍：无

无情的《铁拳》世界里，他们显得尤为可爱

可爱的中国少女，从外表来看是个活泼好动的萝莉，实际上她比飞鸟还要年长一岁……一心想拯救三岛家的她，梦想拥有一台能够回到过去的时间机器，这样就能避免悲剧的发生。为了筹集时间机器的制造经费，晓雨参加了第五届铁拳大会。





◀晓雨的装束和POSE都非常可爱。



▶动作最为花哨的角色之一。

凌晓雨

格斗流派：以八卦掌、劈挂掌为基础的各种中国拳法
国籍：中国

实际上是熊的2P造型，不过在《铁拳》的剧情里，它是晓雨的宠物兼保镖。为了让晓雨高兴，熊猫努力地寻找下落不明的风间仁。某日，晓雨告知它自己要参加第五届铁拳大会，于是熊猫义无反顾地跟随晓雨奔赴战场。



熊猫

格斗流派：平八流熊真拳/改
国籍：无





◀《铁拳》里最为笨重的角色，优点就是可观的攻击力了。

熊

格斗流派：平八流熊真拳/改
国籍：无

平八饲养的忠实宠物，是保罗的宿命对手。为了帮助平八夺回三岛财阀，熊也参加了大赛。此外，外表粗犷的它实际上暗恋和凌晓雨在一起的熊猫……



▶猥琐的动作下隐藏着一击必杀的杀机。





▲系列的老牌角色，这次能否成功呢？

▼铁山靠。



自称宇宙第一的热血格斗家，20多年前跟一八交过一次手的他，总希望能与一八进行一次真正的对抗。屡屡被熊所阻挠之后，保罗决定在第五届大会上向世人证明自己的实力。

格斗流派：以柔道为基础的综合格斗术
国籍：美国

保罗・菲尼克斯

被称作“龙”的著名武术家兼厨师。经营连锁店不善的他想在T4的比赛里赢得冠军以便还债，失败后回到日本，在一家大型中华料理店内打下手。一个月后，妻子打来电话告知儿子出了车祸，需要大笔的医疗经费，正好T5大会此时召开，洛又抱着对冠军的憧憬参加了。



◀洛的一招一式都有李小龙的影子。



▲即便被防御也没有任何破绽的上段技巧——龙飞踢。



马歇尔・洛

格斗流派：截拳道
国籍：美国



跆拳道达人，与洛有过节。数年前受到神秘的袭击，昏迷长达一年之久。苏醒之后的白头山受到军方的委托，说得从军队逃走的花郎归队，师徒二人再度重逢。两个月后，为了测试花郎到底进步了多少，白头山参加了T5大会。



▲该场景是《暗之复苏》中所独有的。



▲拥有浮空效果的中段高位踢。

白头山

格斗流派：跆拳道
国籍：韩国



白头山的弟子，将风间仁视为自己的宿命对手，服完兵役的他也参加了第五届铁拳大会，目标只有一个，那就是打倒风间仁。



▲各种构之间的熟练转换是用好花郎的关键。

▼众多招数都有加帧效果的花郎，具有一流的迷惑性和连携性。



花郎

格斗流派：跆拳道

国籍：韩国

米谢尔的养女。为了挽救森林而不断进行研究工作，然而在T4大会中，她没有能夺回研究数据。失意之余她回到美国开始了新的研究方向。某日，一纸信件寄到她的手中，告知第五届铁拳大会即将开幕……





▲朱莉娅的招式有着普通女性格斗家不具备的刚猛。

▼《暗之复苏》里得到加强的朱莉娅，也成为实力强劲的角色。



朱莉娅·陈

格斗流派：心意六合拳

国籍：美国



可爱憨厚的日本相扑，一直以来都追求着朱莉娅的养母米谢尔。见到朱莉娅后，顿时移情别恋，为了获得朱莉娅的好感，他也参加了大会。



▲貌似中段的下段技，有着不错的欺骗效果。

▼相扑推掌，构成连技的重要技巧。



严龙

格斗流派：相扑

国籍：日本



原隶属于三岛一八的私设部队。21年前一八败给平八后，布鲁斯周游各国，担任部队的生存技术指导教官。T5大会的消息公开后，嗅觉灵敏的布鲁斯闻到三岛财阀中的不寻常气息，抑制不住自己的好奇心而参加了大赛。





▲▶典型的泰拳动作。

布鲁斯·欧文

格斗流派：踢拳道
国籍：美国

克里斯蒂

格斗流派：卡波卫勒
国籍：巴西

传说中某卡波卫勒大师的孙女，为了寻找艾迪而参加T4比赛。祖父经过长年的监禁被释放，然而却患上的疾病。克里斯蒂认为三岛家的医疗技术应该可以挽救祖父的生命，抱着一线希望的她决意以华丽的舞蹈击败所有对手。



▲以腿技为主要攻击手段。



▲夸张而凶狠的卡波卫勒舞。



本作的艾迪作为克里斯蒂的特殊造型登场，招式上无甚区别。他参加T5大会的目的和克里斯蒂一样，就是得到挽救师父生命的医疗技术。

艾迪

格斗流派：卡波卫勒
国籍：巴西

有着"超级警察"称号的香港国际警察，为了调查三岛财阀的种种恶行而参加铁拳大会。近来的中国和日本都发生了道场被毁事件，调查之下，发现犯人参加了T5大会。为了逮捕他，47岁的雷武龙又来到熟悉的修罗场。



▲雷武龙的拳法里有很多醉拳动作，极有迷惑性。



▲虎鹤双形。



雷武龙

格斗流派：以五形拳为主的各种拳法
国籍：中国

以救济世界贫民为目的的义贼集团万字党的首领。T4大赛完结后，受B博士之托救下了垂死的布赖恩。然后在1个月后，布赖恩为了抢夺永动机杀掉了万字党的成员。面对这种恩将仇报的行径，吉光决定向布赖恩复仇。



吉光

格斗流派：万字忍术进化型
国籍：无



▲尽管手执利刃，大部分的进攻还是依靠双手完成。

▼ 话说每代吉光的造型变化也是Namco两大格斗的看点之一。(笑)



凌晓雨的师父，所有角色中的年龄最长者，死去的三岛仁八(三岛平八的父亲)生前好友。一直过着隐居生活的他，某日突然收到了第五届铁拳大会的邀请函，署名人居然是三岛仁八……



▲王椋雷的招式并不多，但实力强劲。

▼尽管是凌晓雨的师父，两人的招式并不相似。





王椋雷

格斗流派：心意六合拳
国籍：中国

三岛平八的养子，同时也是三岛一八的竞争者。平八受杰克部队袭击事件后，李超狼得知三岛财阀的权力已经落入他人手中。“难道又是一八？没有人能抢走本该属于我的位子。”





▲▶ 同样是截拳道，与洛对比一下就可以发现不同之处。



李超狼

格斗流派：截拳道
国籍：日本

从未有过败绩的VALE TODO格斗技之王，一次意外中误杀了豹王的师父。在上届大会中输给豹王后，马杜克并不服气，在地狱般艰苦的训练之后，他有信心在新一届的大会上击败豹王，一雪前耻。



▲体型虽大，动作依然很灵活。

▼这种壮汉如果来到现实世界，估计很少有人可以击败他了。



克雷格·马杜克

格斗流派：VALE TODO
国籍：澳大利亚

一代豹王的继承者，同时也是Armor King的徒弟。在师父被马杜克杀害后展开复仇行动，终于在T4大会里击败马杜克。然而，不服输的马杜克要求与他在新的擂台上一较高下。



▲既然是摔角选手，自然投技是主要的进攻手段。



▲相对薄弱的普通技，要用好豹王可不那么容易哦。



豹王

格斗流派：摔角
国籍：墨西哥

以2000岁的古木制造出的木头人，它没有属于自己的攻击流派，每一小局会随机使用某个固定角色的武术招式。







木头人

格斗流派：木人拳
国籍：不明



全身被钢铁盔甲覆盖，原本应该已经死亡的他，为何又会出现……





▲▶ 之前官方给所有角色每人配置了一个特殊称号，Armor King的称号就是"暗之复苏"，看来本作里他是至关重要的灵魂人物。

Armor King

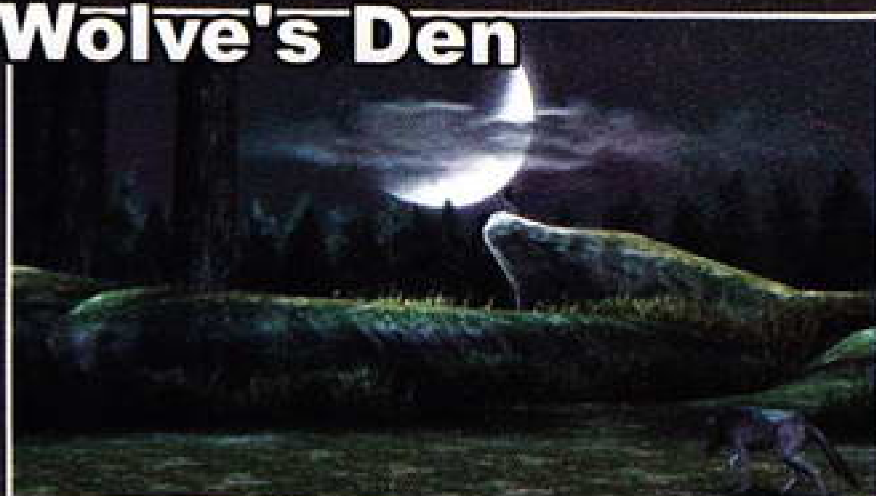
格斗流派：不明
国籍：不明

新场地预览——画面完全16：9！

Playroom



Wolve's Den



Industrial Complex



Ominous Mist



掌机情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 NDS 2006春季发布会火热召开！周边新作齐公布！



▲展会上设置了多台NDSL试玩机，展会小姐会热心地为你对比旧版NDS和NDSL在屏幕亮度上的差别。


▲NDS向自己的支持者交出了一张令他们满意的成绩单。

去年12月26日，任天堂社长岩田聪在东京都内举办的“任天堂DS触摸纪元新作软件记者发表会”上向外界宣布了NDS在日本国内销量突破500万台的好消息。在不到两个月后的2月15日举行的“NDS 2006年春季发布会”(Nintendo DS Conference！2006.春)上，岩田聪再次带来了令所有NDS玩家振奋的消息。会上岩田社长不仅为大家汇报了NDS在日本获得的惊人成绩，同时还展示了即将于3月2日在日本上市的NDSL实机及NDS的全新周边。

在“触摸纪元”系列软件的牵引下，NDS主机在日本的销量呈现出了一路狂飙的趋势。岩田聪宣布，截至2月15日，NDS仅用了14个月左右的时间在日本的累计销量就已经突破了600万台。这在日本游戏史上是个绝无仅有的成绩，之前GBA达到这个成绩用了20个月，而PS2则花了21个月时间。有大量热门软件的支持是促使NDS在日本获得如此佳绩的重要因素，目前NDS软件在日本的累计销量已经突破了1700万套，软件/主机的销售比例为2.83。在4个月左右的短短时间里，已经有7款NDS游戏的出货量突破了百万大关，这一成绩无疑只能让竞争对手望其项背。

出货量突破百万的NDS游戏名单

任天狗	日本出货118万套、全世界500万套以上
欢迎来到动物之森	日本出货217万套，订货238万套
成人脑力锻炼DS	日本出货180万套
进一步成人脑力锻炼DS	日本出货154万套
轻松头脑教室	日本出货114万套
宠物蛋的小店	日本出货100万套
马里奥赛车DS	日本出货121万套


▲去年6月发售的《乐引辞典》并没有取得预想中的成绩，不知这次的《汉字直输DS乐引辞典》能否打个漂亮的翻身仗。


▲在对应触摸功能的NDS上制作此类游戏可以说是信手拈来。


▲《会说话的DS料理向导》会不会成为家庭主妇的最爱呢？

任天堂非常清楚“触摸纪元”系列软件对NDS主机销量的普及作用，在展会上，岩田聪社长进一步向与会人员宣布了“触摸纪元”的新一轮软件计划。除了之前我们曾经为大家介绍过的《旅行指导对话手册》外，会上还公布了《汉字直输DS乐引辞典》、《DS美文字锻炼》、《会说话的



▲针对NDS和NDSL的网页浏览套装在部件组成上略有不同。


▲图为NDSL在播放电视节目，不知多少玩家会尝试这个全新的附加功能呢？

DS料理向导》三款全新的"触摸纪元"系列作品。

其中售价为4800日元的《汉字直输DS乐引辞典》将在今年3月发售，顾名思义，玩家遇到生僻的日文汉字时可以直接在NDS的下屏上用触控笔将汉字写下来，这样软件便可以迅速为你查找出该汉字的读法和含义。《DS美文字锻炼》是一款用来练习书写的软件，由于电脑的普及，不少现代人接触纸笔的机会可以说是越来越少了，通过这款软件，玩家可以达到练习自己的书写能力的目的，让自己写得一手好字。《会说话的DS料理向导》运用了夏普的语音技术，是一本带有语音功能的菜谱，同时还搭载了便利的检索功能。

虽然NDS在游戏功能上已经让不少人耳目一新了，但任天堂却还在不断挖掘其全新的附加功能。展会上，岩田聪社长向大家展示了NDS主机即将实现的两大全新功能。第一项是与挪威的Opera software共同开发的NDS网页浏览器，这个浏览器将在今年6月以3800日元的价格发售，届时，玩家将能够在NDS的双屏上实现网上冲浪，当然，它也将对应NDS的触摸操作。另一个全新的周边叫做"DS地上波数码广播接收卡"，利用这个装置，玩家可以在NDS的上屏接收专门的数码电视广播节目，同时还可以在下屏用触控的方式切换节目。

在展会的最后，岩田聪社长表示非常希望NDS在日本的实际销量能够在今年内以尽可能快的速度突破1000万台，从而以绝对的优势来压倒竞争者。之前GBA达到这个目标用了30个月，而PS2则用了32个月。

事件

《Mother3》将发售豪华限定版




▲最新公布的3张《Mother3》游戏截图，也许新玩家对这样简陋的画面有些难以适应，但在老玩家看来却别有一番滋味。

随着发售日的临近，备受日本玩家期待的GBA末期RPG大作《Mother3》的情报也在不断更新。最近其官方网站又公布了数张全新的游戏画面，同时还宣布了豪华版的制作计划。豪华版中除了包含有《Mother3》游戏卡带外，还包括了一台特殊款式的GBM以及一枚富兰克林徽章。

这款豪华版将在4月20日与普通班同时上市，售价为18000日元，将采用预约生产贩卖的形式来推出。从3月1日开始，玩家只要在日本特定的小卖店中进行预约，就能够保证得到这款相当具有纪念价值的豪华版，预约的截止日期目前还没有确定。







▲豪华版中将包括一盒游戏卡带、一台特制GBM以及一枚徽章。

SQ软件URE

Square Enix的明星在PSP集结！《DQ&FF富豪街 携带版》闪亮公布

随着PSP在日本累计销量的日渐上升，一度对开发PSP相关软件持观望态度的Square Enix最近也逐渐加快了PSP游戏的开发进程。除了即将于3月2日发售的《女神侧身像 蕾娜斯》和一直都杳无音信的《危机之源 最终幻想Ⅶ》外，SE最近又公布了一款专门为PSP开发的新作——《DQ&FF富豪街 携带版》。

“《富豪街》系列”原是Enix旗下的一个著名“大富翁”式游戏系列，诞生自1991年的FC平台，至今已经推出过5款作品，足迹遍及FC、SFC、PS和PS2各大主流机种。Square和Enix两大RPG大厂合并后，SE集结了旗下《DQ》和《FF》两大超大作RPG中的人气角色于2004年12月推出了PS2版的《DQ&FF富豪街 特别版》，并在日本取得了近40万套的累计销量。

这次公布的PSP版《富豪街》新作将会延续前作汇聚《DQ》和《FF》中大牌明星的路线，并在前作基础上加入更多新角色，在关卡的设计上也将重新来过，是一款系列的完全新作，同时也是系列第一次在掌机平台上推出。



如无意外，这款游戏将在今年春季与广大玩家见面。此外，游戏目前已经公布了5名首次在系列中出现的角色，他们分别是来自《FF Ⅻ》中的巴尔福雷和芙兰、《DQ Ⅳ》中的玛妮娅和米涅娅以及《DQ Ⅷ》中的国王特罗狄。

iQue DSL3月推出

据任天堂中国大陆工场内部消息确认，iQue DSL（神游版NDSL）的生产计划已经拟定，目前已基本确定将在3月中出第一批货，并且很有可能将在同时推出三种颜色的主机。

两款Capcom经典游戏合集公布

Capcom目前宣布，他们将会把曾经在DC上发售并获得不俗评价的多人乱斗型游戏《能量宝石》1和2以合集的形式移植到PSP上。这款预计会追加不少新要素的《能量宝石 珍藏版》将在今年第4季度在北美地区发售。此外，Capcom还公布了集结了《街霸方块Ⅱ》、《Block Block》以及“《Buster兄弟》系列”等方块游戏的合集《Capcom方块世界》，游戏将在今年第2季度在北美发售，针对的平台同样是PSP。目前，这两款游戏都还没有发售日版的计划。



能量宝石


街霸方块II

《任天狗》欧洲销量突破200万

任天堂欧洲最近宣布，去年10月7日在欧洲发卖的《任天狗》目前在欧洲的累计销量已经突破了200万。之前《任天狗》在日本的销量已经轻松突破了100万，美国方面的销量也已经达到了150万以上。

索尼的UMD影碟新对策

由于UMD影碟的销售远没索尼所预想的那么成功，而其制造成本又高于DVD，据传闻索尼最近将采取新的措施来缓解UMD电影销售不振的情况。除了前段时间已经公布的DVD/UMD同捆销售策略外，最近又有消息称索尼正在开发能够接驳电视的UMD播放器。

《新超级马里奥兄弟》5月发售

“《超级马里奥》系列”的最新作《新超级马里奥兄弟》的美版将于今年5月7日登场，而日版也将在5月推出，不过具体发售日目前尚未确定。据悉，本作很可能将对应NDS的Wi-Fi功能来实现玩家之间联机游戏。

欧版NDSL8月推出？

一则来自国外的可靠消息指出，NDSL很有可能将于今年8月16日在欧洲上市，比日本晚了约半年。据悉，欧版的NDSL售价将为129.99欧元，首发颜色和日本一样为水晶白、冰蓝和海军蓝三种。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

GBA汉化游戏重挑大梁，NDS汉化讯息接连不断，PSP汉化暂落低潮。春节后的汉化界，仿佛回到了去年次时代掌机汉化刚起步时的状态，但愿这正是暴风雨前的寂静。本月的GBA汉化游戏可都是来头不小——游戏类型多，汉化素质高！

《正邪幻想曲 黑色细胞zero》片头汉化版

2月12日，幻想在他的个人BOLG里悄然发布了GBA游戏《正邪幻想曲 黑色细胞zero》的片头汉化版补丁。之所以没有对外公布，是因为汉化者认为目前程度太低，不过就目前的图片来看，效果还是非常不错的。有兴趣的玩家可以前往幻想的BOLG下载补丁体验，此外有能力的话也可以联系他为游戏的汉化出点力(QQ：264539028)。



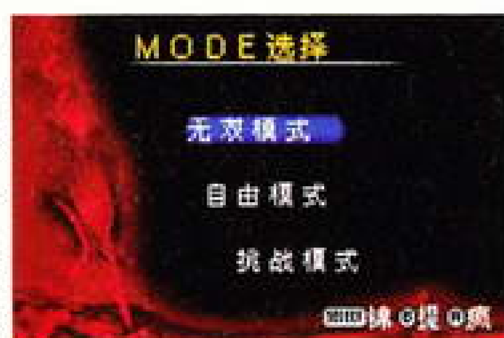
《超人特工队》繁体汉化版

2月13日，天使汉化组发布了《超人特工队》的繁体汉化版，虽然是繁体版本，不过相比令人头痛的外语版来说还是亲切多了，而且游戏本身素质也不低，没玩过本作的朋友也可以借此机会体验一下。



《真·三国无双》D商汉化版

同样是2月13日，TGBUS论坛的热心会员fcia发布了他用火线2.99b7 DUMP下来的《真·三国无双》D商汉化版。可能的话，祝他还会DUMP《FF4》D商汉化版，希望他早日成功。



《EZ Talk简单学英文》1、2中文版

还是2月13日，EZ论坛注册会员lirdrepus在"游戏汉化区"发布了GBA游戏《EZ Talk简单学英文1》的中文版，该作品是一个有趣的学习简单英文对话的游戏，作者汉化的是系列第一集，据介绍游戏中的单词都很简单。lirdrepus不但进行了汉化，还加了些原创元素进去，有兴趣的朋友可以尝试玩玩，据说不到10分钟就可打穿。



此后的2月17日，lirdrepus发布了该系列第二集的汉化版，由于可以用回第一集的汉化资料，于是也对第二集进行了汉化，不过要想正常游戏需要第一集的密码才能玩，(小志偷偷告诉大家，是AJ8G。)作者还发现了游戏中的BUG，对于这个BUG没有汉化。

《黄金太阳 失落的时代》简繁汉化版

情人节这天，《黄金太阳 失落的时代》的完全汉化版终于发布了。本次汉化的最终版放出了简繁双语版本。

大体上说来，此版本已将近完美，不但使用了美观的大字体，连ROM大小都能分毫不差地控制在128Mbit以内。

遗憾的是目前游戏中还有一些出错信息、道具以及精灵名字没有汉化，武器道具等大家可以对照该游戏的主要汉化者elffinal放出的"黄2全图鉴"，精灵他们暂时就无能为力了。与中文版一同发布的还有前作《黄金太阳 开启的封印》通关密码生成器汉化版，未保留通关密码的朋友现在可以继续冒险旅程啦！

《马里奥弹珠台》简/繁中文汉化版

2月24日，GBA游戏《马里奥弹珠台》中文汉化版的简体和繁体两个版本同时发布，因为游戏是漫游汉化组与天使汉化组联合汉化。所以漫游汉化组负责了简体中文版的发布；相应地，天使汉化组发布了繁体中文版。目前游戏的破解、翻译、美工等各方面完成进度均达100%，在游戏中发现的问题可以到漫游或者天使的网站以及论坛发表看法和意见。



最新日本掌机游戏周间销量榜

累计时间2005年2月6日～2005年2月12日

本次销量榜的前四位排名和上辑中的没有任何变化，而PSP的《怪物猎人 携带版》也凭借着不俗的口碑再次挺进了前五名。新作方面，Namco的《找碴博物馆》和Nintendo的《光速蒙面侠》的成绩都还算可以，Konami的《宇宙巡航机 携带版》以首周8000多套的销量勉强挤进了榜单。2月9日发售的PSP游戏《中原的霸者》销售成绩很不理想，首周销量仅7000套左右，实在让人惋惜。



第1位 成人英语锻炼DS 学英语

据悉《学英语》目前在日本的订货量已经超过了90万。

周间销量 6万1993套
累计销量 38万5192套

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

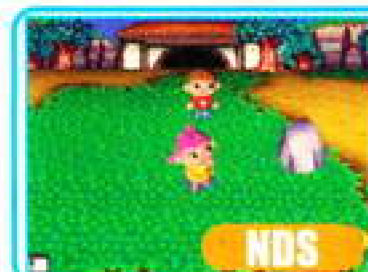


第2位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

才花了不到两个月的时间，本作的销量就已经接近前作了。

周间销量 5万5755套
累计销量 120万8409套

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

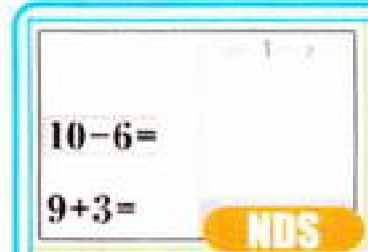


第3位 欢迎来到动物之森

本作即将成为首个销量突破200万大关的NDS日版游戏。

周间销量 5万5169套
累计销量 186万4038套

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元



第4位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

《成人脑力锻炼DS》即将登陆欧美市场。

周间销量 2万8972套
累计销量 156万5988套

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元



第5位 怪物猎人 携带版

PS2版《怪物猎人2》的热卖再次延续了PSP版的人气。

周间销量 2万7358套
累计销量 40万9224套

■Capcom ■ACT ■2005年12月1日发售 ■4800日元



马里奥赛车DS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万7978套
累计销量 109万9318套



右脑达人 爽解！找碴博物馆

■Namco ■PUZ ■2006年2月9日发售 ■3800日元

周间销量 1万6218套
累计销量 1万6218套



光速蒙面侠 究极恶魔之力

■Nintendo ■SPG ■2006年2月2日发售 ■4800日元

周间销量 1万 546套
累计销量 4万7472套



轻松头脑教室

■Nintendo ■ETC ■2005年6月30日发售

周间销量 1万 393套
累计销量 116万7373套



宇宙巡航机 携带版

■Konami ■STG ■2006年2月9日发售 ■4980日元

周间销量 8284套
累计销量 8284套

掌机黄金眼

POCKET GAMES GOLDEN EYES

《怪兽王国 晶石召唤师》对一直抱怨PSP上缺乏原创RPG大作的玩家来说可以说是一场及时雨，游戏超豪华的音乐阵容和耐玩度极高的怪兽炼成系统都有足够的理由让你乖乖地掏钱购买。NDS和GBA方面，《三国志III》和《游戏王 对战怪兽2006》都是有着固定用户群的作品，而游戏的整体水平也基本上达到了FANS心中预想的水准。



栏目主持：雷伊

怪兽王国 晶石召唤师

モンスターキングダム ジュエルサモナー



画面 / 音效 / 系统



雷伊：由《真·女神转生》之父冈田耕始先生制作的一款原创游戏，虽然没有《女神》那样的仲魔合体系统，但是与实时挂钩的怪兽炼成系统却依然能让人体会到独特的成长乐趣。游戏的音乐阵容强悍到让人瞠目结舌的地步，配以同样豪华的声优阵容，绝对能让"恋声癖"们满足。虽然系统方面还有些不太体贴的小缺点需要改进，但作为原创游戏，本作的完成度已经相当高了。





铭风：PSP上的原创RPG新作。战斗中敌我双方的怪物是按顺序依次行动的，配合八个属性的相克原理，让战斗很有战略性。游戏的特色便是那种类繁多的怪物了，通过独特的炼成系统可进行"融合"和"强化"，用晶石来强化自己得到的怪兽，不断变异出新的怪兽是游戏的最大乐趣。通过无线通信还可交换怪物和对战，让怪物的培养更有乐趣。





胧月：本作尽管之前被一些玩家戏称作"索尼的《口袋妖怪》"，实际上却是尽心尽力制作的一款出色原创游戏，在很多方面都有着自身的特色。集结了众多著名制作人之后，游戏的剧情、系统、音乐都具有一流RPG大作水准。真实时间的炼成使得玩家必须长时间等待上数个小时，这一点算是利弊兼有：最终炼成的成就感虽很能让人满足，不过也促使了挂机现象的产生。

推荐

UMD■SCEJ/GAIA■RPG■2006年2月23日■1～2人■无对应周边■512KB

幻想水浒传 I & II

幻想水浒传 I & II



画面 / 音效 / 系统



雷伊：系列前两作的合集，除了在画面比例上变成了16：9外，在操作方面也进行了一些更为体贴的变更，如行动时可以8方向移动了等等。在主要游戏内容方面，PSP版基本上和原作没有任何区别，优美动听的音乐和爽快简洁的战斗都得以了完全保留。个人觉得有些遗憾的是游戏中的字体，实在是太小了，看上去非常累人，其他方面均很满意。



胧月：PS上两款经典名作的复刻，剧情和系统可谓完全照搬，另外重制之后的本作尽管游戏对应了16：9的画面，不过CG动画依旧是4：3，显得不是那么很有诚意。但不可否认的是，尽管如此，游戏本身的素质还是相当高的。108星的寻找过程以及游戏中心的纹章系统使得游戏可玩度提升不少，玩家完全可以自由掌控游戏的通关时间，很适合掌机平台。



海文：著名RPG系列《幻想水浒传》第一作和第二作的完全移植版。和大多数PSP上的移植游戏一样，本作也根据PSP屏幕的特点将画面比例变为了16：9。游戏内容方面并没有做出什么增减，游戏的画面和音乐都保留了PS版的原有风貌，可以看作是为喜爱怀旧的玩家推出的合集作品。而且4800日元就可以玩到两部作品也显得比较划算。

UMD■Konami■RPG■2006年2月23日■1～2人■无对应周边■736KB

头文字D STREET STAGE

头文字D STREET STAGE



画面

音效

系统

软饼干： 日本动画改编的赛车游戏，相比之前推出的PS2版，在内容上要更加丰富。不过玩惯了那些欧美赛车游戏的玩家，刚接触本作可不一定能够马上适应。游戏画面为配合16：9的宽屏幕也进行重新制作。独特的卡片收集系统，如"车手卡"、"比赛卡"、"汽车改装卡"等，光是这些就够玩家们忙活一阵子了，收集这些卡片能够开启隐藏要素。

海文： 人气竞速游戏《头文字D》的PSP版本作品，借助PSP的强大机能，本作的画面非常细致。速度感也比较让人满意，符合原作的爽快感。卡片收集是本作中的一个亮点，通过不断地进行游戏就能收集到总数超过200张的各种卡片，卡片上的内容对于原作FANS而言也是极具吸引力的，同时也保证了游戏的重复可玩性。

马修： 涉足漫画、动画、电影、游戏等多个领域、在街机上有着极高人气的作品《头文字D》推出了PSP版，作为移植作品，本作借助PSP的强大机能完美再现了原作风驰电掣的速度；而PSP高亮度的屏幕下，画面的细致甚至超过了原作。30种车型、26名语音角色及20多首赛车音乐更烘托了游戏的气氛。作为PSP版特色的卡片的收集大大增加了游戏的耐玩度。

UMD■SEGA■RAC■2006年2月23日■1～2人■无对应周边■512KB

三国志DS

三国志DS



画面

音效

系统

马修： 系列第三作的NDS移植版，游戏增加了大量的新要素，如用CG图片表现特殊事件、新增的短剧本模式等都是本作新增的亮点。而相对简单的系统也可以令新玩家较快地投入其中。虽然系统上很多地方让人觉得耳目一新，但游戏时的画面音乐方面并没有得到什么加强，最明显的就是战斗时的人物单位太小，而触控笔操作有时也显得有些多余。

推荐

LIKY： 以经典的《三国志Ⅲ》为蓝本进行制作的本作能让MD、SFC时代的玩家感受到怀旧的味道，不过重新制作的画面看起来更为精细了，新加入的特产系统是一个亮点，进一步提高了游戏的耐玩度，不过"通信建国"和"无线武将单挑"这两个新系统有点鸡肋，明显是为了对应NDS特性而硬加入的。游戏玩起来很花时间，属于FANS向的作品。

软饼干： 本作以《三国志Ⅲ》的系统为基础，在音乐与画面上都进行了强化与改进。游戏利用NDS的双屏幕设计以及触控笔功能来进行操作是个挺不错的创意。上下屏的搭配比较协调，直接用触控笔来下达各种战略指令也确实非常有意思。另外通过NDS的无线通讯功能与朋友进行势力对战也是游戏的一大特色，其中5对5的武将对战绝对是对战模式中的重头戏。

卡片■Koei/Koei■SLG■2006年2月23日■1～8人■无对应周边■自带记忆功能

游戏王 对战怪兽 专家版2006

游戏王デュエルモンスターズ エキスパート2006



画面

音效

系统

铭风： "《游戏王》系列"在GBA上的最新作，本作是2006年游戏王世界大会的官方软件，系统等都按照比赛来设置。在游戏中玩家选择好卡牌后就可选择各个电脑对手自由对战。此外游戏中还能让电脑用自己的卡组来和自己对决，这样就不会觉得电脑弱了。本作所收录的卡片十分多，总数量在2000以上，让玩家们更容易地组合出属于自己的最强卡组。

胧月： 本作在目前的系统上已经很难有更大的进化了，当然这也是《游戏王》的固有面貌。游戏一如既往地富有策略性和搜集性，超过2000张的卡片无形中让玩家更加投入。游戏刚开始可以从6套卡组中选择，这种设计很贴近实战OCG。值得一提的是本作的豪华套装包，包含两套SD卡牌和4张特典卡以及游戏王ONLINE的客户端安装盘，很厚道。

海文： "《游戏王》系列"在GBA上推出的最新作品。本作在各方面都做出了强化，尤其是在卡片数量方面，本作中的登场卡片达到了惊人的2000种以上，不仅使对决的变化性更加丰富，也使系列的老玩家们能够从全新的卡片中获得新的乐趣。研究新的卡片组合以及战术也让人沉迷其中。游戏中的"挑战模式"则为喜欢在高难度和苛刻条件下挑战极限的玩家提供了一个舞台。

卡带(256M)■Konami■TAB■2006年2月23日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

特稿

文 NDSBBS 怀恋众黄昏 编 LIKY

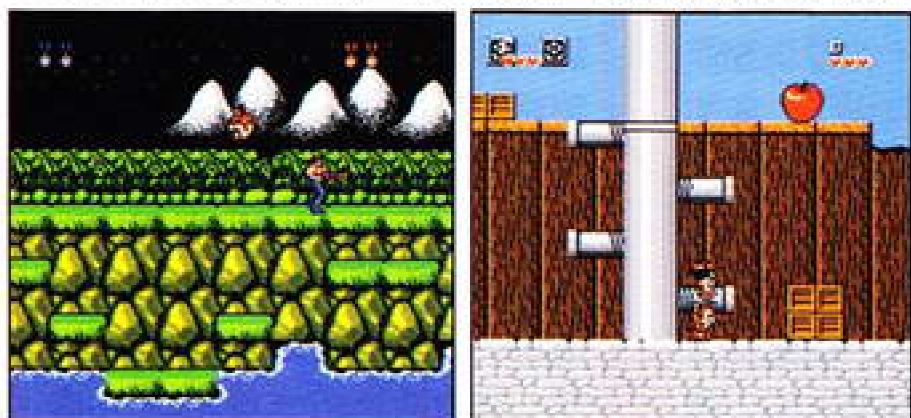
"众乐乐"留下的历史印痕
——掌机联机通信及网络化发展简史

俗话说:"独乐乐不如众乐乐"。人的天性就喜欢交流,特别喜欢将自己的快乐与别人分享。说得高深一点,这是由人的社会属性所决定的;说得通俗一点,在你与别人的交流中,你能获得更多的快乐。而玩游戏本身就是一种寻找快乐、享受快乐的过程,所以玩家们喜欢有更多的人和他共同感受游戏的精彩,一起来分享游戏所带来的快乐。从另外一个意义上来说,交流和对战也是游戏的生命之源。而随着科技的不断发展,人与人的交流不再那么困难,"地球村"正在逐渐形成,游戏机网络化同样也是大势所趋,不可阻挡,掌机作为其中的一员,同样如此。

家用机联机通信及网络化发展回顾

家用机和掌机本是同根生,在开始掌机发展简史之前,让我们来简单回顾一下家用机在这方面的发展历史吧。

早在FC时代,双打游戏就已经成为一个不可或缺的组成部分,《魂斗罗》、《赤色要塞》、《坦克大战》、《双截龙》等双打游戏给我



们留下了太多美好的回忆。随着时代的进步,主机机能的提高,多人游戏理念也不断深入人心,从FC时代的《热血格斗传说》、MD上的《魔强统一战》上热火朝天的4人乱斗,到PS、SS、N64时代四人同乐游戏大量出现,PS2、NGC上,更有《WE》、《马里奥聚会》等游戏支持8人同玩。而在TV Game网络化上,更是一条艰辛与希望并存的道路。早在1988年,任天堂就开始了世界TV游戏领域最早的网络事业尝试,但是受限于当时的环境,这个名为"Network System"的计划失败了。此后各大公司也不断进行着这方面的尝试。SS时代,世嘉开通了其网络对战服务器,在网络对战方面,世嘉当时走在业界的前列,后来它于1998年秋发售的主机DC是世界上首部上市时附带上网设备的TV游戏主机,世嘉甚至把Online计划作为推动DC销售的一大卖点。但真正算成功的还是后来索尼"Playonline"的网路服务计划,作为计划战略核心的Square的《FF XI》更是成为了S社目前盈利的稳定来源。而Xbox的"Xbox LIVE"计划则强调为玩家提供个性化的网络体验,允许玩家给自己取一个"玩家代号(Gamertag)"、提供语音聊天功能、定期举办Xbox LIVE锦标赛,俨然一个完整的网络游戏社区,将家用机网路发展推向了一个高潮。在X360、PS3和革命带来的游戏新时代,网络化已经成为了新时代主机必不可少的组成部分,而从已发售的X360来看,有玩家戏称,假如你入手了X360而没有享受Xbox LIVE的话,你手中的只能算是一款X180,由此可见网络对于X360的重要性。所以我们有理由相信,Online必将成为TV游戏事业重要的一部分,网络风暴势不可挡!



掌机联机通信及网络化发展简史

1 石器时代



▲轮回说之与NDS造型极其相似的某Game&Watch。

说起最早的掌机，可能要追溯到上个世纪80年代初了。Game&Watch，严格意思上并不能算作掌机，Game&Watch用中文直译过来是"玩游戏又能当表"。这是一部可以称得上是始祖级的掌机了，做工出色，操作简便，趣味性与便携性结合得相当完美，它的很多游戏直到今天仍被复刻在主流掌机上，让我们体会到其游戏的魅力。一个Game&Watch主机就只有一个游戏，液晶屏的图案是被事先固定好了的，插卡换游戏都不能，就更不要提什么联机网络了。如果当时有交流的话，可能就是大家围绕在一起轮流玩游戏，或是在一起讨论游戏经验什么的，不过这种最原始的交流的感情却是最真挚的。或许我们没有玩过Game&Watch，但是国产的那种"俄罗斯方块"机总玩过吧？几个人围在一起大呼小叫，不亦乐乎，难忘当年大家同乐的情景啊。

2 青铜时代



时间的车轮飞快的转到了80年代末，1989年4月21日，搭载着横井军平梦想的"Game Boy"终于破茧而出，极富趣味和煽动力的广告攻势与马里奥大叔的明星效应让GB主机的销量很快就突破了百万。利润丰厚而开发成本低廉，这样的香馍馍自然在日本游戏开发商当中引起了狼群效应。同年10月，Atari公司发售了Atari Lynx，这是世界上第一款彩屏掌机，漂亮的彩色液晶画面和充满美式风格的游戏，不管其质量好坏都为当时的许多玩家带来震撼冲击。而次年10月6日，世嘉的Game Gear发售，在图像、声音和手感上均超过了当时其他的掌机，特别值得一提的是GG的背光照明，使得玩家在黑暗中也可以进行游戏，这是其他掌机所不能作到的。1990年12月1日，PC-Engine GT发售，可以直接玩数量众多的家用机游戏软件是这部游戏机当时的一大特点。随着它的发售，游戏界进入了第一次掌机大战时期。



这次掌机大战中间的曲折故事不用我多说了吧，想必大家对这段历史已经很熟悉了，而这也不是我要谈的重点。GB首创了掌机利用对战线来进行联机的游戏方式，对战线的设计堪称经典，其后一直延续了十几年，这一周边使得游戏的乐趣成倍上升，以至于后面发售的几款掌机都将其作为了标准配置；而Atari Lynx这个机器确实只能算个过客，总共只有76款游戏软件，而且只有14款不是Atari本公司的作品，游戏类型单一，可玩性很差，所以其联机的运用不大；至于PC-E GT（包含后来的折叠版PCE-LT），其实就是个PCE的迷你缩小版，兼容PCE主机上的所有游戏软件，严格意义上并不能算作掌机，有点FC的FC Mini和MD的便携版 "游牧民"的味道。不过其联机的方式比较特别，相当于一个手柄通过分插来与实现多人联机，说白了就相当于一个家用机手柄，必须要有电视

和PCE主机才能实现联机。由于这次掌机大战的主要竞争对手是GG和GB，所以着重谈谈它们。

GG的对战线支持的游戏很多，由于世嘉的硬派作风，可以联机的也大多是一些动作游戏，其中以《VR战士Mini》和《J联盟プロストライカ－94》等游戏为代表。特别是前者，在96年3月29日甚至为此发售了一款GG的周边外设——KiDS GEAR，该外设可以将出现在《VR战士》里的角色设计到GG主机上，同时还搭配了《VR战士Mini》一同发售，配合游戏的联机功能和当时《VR》的超高人气，一时也风光无限。



▲为KiDS GEAR而发售的《VR战士Mini》。

而早期GB游戏中支持联机对战的也大多是一些动作、益智游戏。说到这里，就不能不提到那款几乎决定了第一次掌机大战的游戏——《俄罗斯方块》。这个看似简单得像堆积木一样的游戏，却以各种变化组合所带来的乐趣，让人很容易就着迷，想必每个玩家都曾经历过它的洗礼。1989年6月14日，千呼万唤始出来的《俄罗斯方块》在GB主机发售的两个月后也终于隆重推出，配合首发的《马里奥》共同组成了初期GB的护航使者。以GB的这个版本来说，最大的特点便是使得携带机体的方块对战得以实现，大家不必再局限于Game&Watch的单机和仅能拘泥于家用机的对战，用根对战线就能随时随地让人享受到掌上方块对战的乐趣，这也成为初期GB的最大卖点之一，当时还有权威人士大赞：GB+方块＝完美的携带组合。联机对战的《俄罗斯方块》让任天堂第一次从通信联机上尝到了甜头。



其后的一些游戏也发挥了GB可以联机对战的优势，如《网球》、“《热斗》系列”、《麻将》、《马里奥医生》……至今我还清楚的记得当年和同学轮番上阵，比拼较量的情景。但这些游戏并没有完全发挥出联机的潜力，真正将联机带到一个新高度的还是那款至今仍是怪物级的杀手软件——《口袋妖怪》。

在《口袋妖怪》发售之前，GB的日子并不好过，有些人甚至认为GB应该退出游戏舞台了，而任天堂此时也处在最艰难的时刻，1996年初正值昔日霸主SFC英华褪尽、N64尚未崭露峥嵘的转型期，任天堂手下最有力的第三方厂商Square也倒向索尼PS，随之而起的连锁反应就是几乎所有原第三方都加盟PS，给任天堂主机的未来蒙上了巨大的阴影。再加上异质主机VB的彻底失败，任天堂的情况相当危险。而在这个危急的时刻，《口袋妖怪》发售了。1996年2月27日，这绝对是个历史性的时刻，《口袋妖怪 红·绿》发售，曾经的捕虫青年田尻智将自己的创意融入到游戏概念中，并随着自己的创办的GameFreak一同将这款捕捉妖怪的游戏带到了任天堂。而这个起初并不被人们所看好的游戏却通过其独特的魅力慢慢吸引了人们的目光。到年底盘点时，其销量已经轻松的突破了百万，对于已经日薄西山的GB来说，确是一个不小的奇迹！而到了1998年9月21日这天，《口袋妖怪》的影响力全面爆发，这一天也称得上是任天堂在日本游戏机市场的转折点，《口袋妖怪 黄》的推出成了任天堂转守为攻的揭幕战，其在发售之后三天就突破百万的如虹气势极大地鼓舞了任天堂，也给其后GBC的发售提供了信心。

虽然横井军平由于VB的失利而离开了，但其前瞻性的游戏理念却留在了任天堂，山内溥在以后将其归纳为“收集、育成、通信、对战”这所谓的游戏四原则。依本人愚见，《口袋妖怪》的成功有很大一部分要归功于其将GB通信联机机能发挥到极致的系统。众多形态各异的口袋妖怪吸引着玩家的目光，但妖怪的数量实在是太多，想凭一己之力将其收集完全并不是一件容易的事，而通过玩家相互之间联机交换，收集怪兽无疑轻松了不少。

当然游戏也离不开对战，这么多能力不同的怪兽，究竟哪一只才是最强，要比试之后才知道，于是联机对战发挥了作用，当玩家用自己培养的怪兽打败对手时，心中的成就感也是无可比拟的，如果仅仅是这样，也不算发挥联机的多少特点，《口袋妖怪》也不能被称作一款伟大的游戏了，但如果有了下面这些联机要素就完全不一样了——宫本茂不愧为一个天才的制作人，他建议制作内容稍有差异的两个版本来提高趣味性并且促进销量——这个建议使这一产品内涵倍增，宫本茂的点子成功了！不仅让任天堂赚了双倍的钱，还促使玩家进行联机。众所周知，口袋的不同版本只是在游戏的细节和怪兽出现种类、几率上存在一定的不同，其他大部分内容都是一样的。而正是因为这个原因，使得一些在这个版本中常见的妖怪在另一个版本中变得稀少，甚至是完全没有！玩家要想获得它们，必须和朋友进行联机，这样就将玩家过去的被动联机变为了主动联机。而另一个要素同样大大提高了玩家的联机欲望，我们知道，有很多妖怪都存在其进化形态，而进化的方式却是各异的，有升级进化的，有用特定进化石进化的，还有就是通过联机进化的，如我们熟悉的怪力、耿鬼等妖怪。同样，玩家为了获得它们，就不得不和朋友进行联机，以得到新的口袋妖怪。而正是这些充满创意的要素使得GB的联机机能发挥到了极致，联机通信成为了一种风潮，成为掌机游戏一个重要的组成部分。也使后来的模仿者不计其数。《口袋妖怪》拯救的不仅仅是GB，1998年8月1日及后来1999年4月30日推出的两作《口袋妖怪竞技场》，由于支持和GB的纵向联动，并在N64上做出了FANS梦寐以求的口袋妖怪们的华丽战斗，使得N64的销量大为上升。（纵向联机指的是不同机种间的联机互动，如GB-N64、NDS-GBA；与之对应的是同种类掌机之间的联机，即横向联机。）

联机通讯第二次挽救了危难中的任天堂，也塑造了一代怪物级的游戏软件《口袋妖怪》，而此后联机通讯系统也随着"口袋风潮"进入了一个崭新的时代。



3 白银时代



1998年10月21日，玩家期待已久的GB彩色加强版主机GBC发售了，彩色屏幕的GBC在使用彩色对应软件时，最多可从32000色中同屏显示56色，鲜艳的色彩将让你习惯了GB黑白色彩的双眼为之一亮。一周以后，SNK推出了自己的掌机Neo Geo Pocket，由于其黑白的液晶屏，单一的游戏种类，再加上GBC的巨大压力，NGP的日子并不好过。在匆忙之中，已经昏了头脑的SNK在新主机上市半年不到的时间里，于1999年5月1日推出了



NGP的彩色版NGPC，虽然它是一款性能不错的主机，但是依然阻挡不了GBC的强大势头。同年的12月16日，横井军平一生最后带有无限遗憾和悲凉的杰作——Bandai的神奇天鹅Wonder Swan发售。和GB一样，WS也是横井军平游戏思想的产物，但是不得不承认，WS更好地继承了横井思想的精髓，主机有横竖两种玩法，这样的创意不仅对玩家，就是对游戏开发者来说也有了更大的发挥空间。WS拥有掌机中最多的控制按键。使得游戏的操作方式有了更多的变化；而且在尺寸、

重量、耗电量方面都比GB系列更加符合便携的特性。而在2000年12月9日，WS的改进版WSC也发售了，液晶屏顺应潮流的变成了漂亮的彩色。至此，第二次掌机大战进入到高潮。让我们再来看看这次掌机大战中，掌机联机通信及网络化又有了什么新的发展。

首先是GBC，不要以为GBC与GB相比就只是液晶屏变成彩色的而已，GBC新增加了红外线通信机能，使得传统的连线对战的通信方式得到了进化。不过可惜的是，GBC的



红外线通信机能并没有得到很好的应用，与之对应的游戏软件很少，印象中，《口袋妖怪 金·银》也只是用来交换部分道具和物品，实在有些浪费。而在传统的联机方面，似乎并没有多大的提高，但在《口袋妖怪 金·银》的带领下，来势依然凶猛，除了怪兽提高到251只以外，GBC上的《口袋妖怪》最大的特点就是可以和原GB上的作品进行联机交换，在延续了GB几作游戏生命的同时，也为GBC上的新作带来了乐趣，因为在旧作中的一些妖怪在新作中是不能获得的，必须和旧作联机才行……其他的游戏联机和GB时代的差不多，通常就用来在RPG中交换一些道具，或者是在格斗游戏中进行联机对战之类，没有什么新意了；或者说《口袋妖怪》已经将GBC的联机机能发挥到极致了，要想再从游戏软件上有什么新的突破，难度太大了，而新的红外线通讯又没有得到很好的应用。所以从实际状况上讲，GBC的通讯联机机能只能说在维持了GB的水准之余，略有提高而已。



而SNK的NGP及NGPC单从机能上看，确实有不小的潜力。NGPC也实现了和DC纵向联机，算是DC的周边设备之一，和DC专用的VMS不同的是，它拥有自己的软件，而且因为主机本身有OS ROM，没有卡带时也可以玩固化在主机上的小游戏。它们之间的连动在当时是一大创举，例如玩家可以把在NGP的格斗游戏中培育的角色上传到DC上用，也有许多隐藏角色需要玩家联动才能取得。这样的纵向联机方式影响最大的则是后来的GBA和NGC之间的联动。NGP本身的通信机能还是很不错的，分为有线和无线通信两种方式，有线通信使用的是专用5针联机线，无线通信的范围是10米。不过颇为可惜的是，和GBC的红外线通讯一样，NGP的无线通讯并没有得到很好的应用。由于SNK本社的关系，NGP以格斗游戏为主，SNK当时的宣传口号就是"让玩家们在掌机上玩到最好的格斗游戏"。而格斗游戏就少不了要交流对战，在对战中提高自己的格斗水平，这就让NGP的联机有了用武之地，可以说没有和别人联机对战过的NGP是无趣的。



而在这一时间将联机及网络化运用得最好的，还是非WS及WSC莫属。除了传统的联机线联机以外，WS还是掌机网络化的先驱。WS网络计划对应的第一弹是移动电话附加器——Wonder Gate，它的主要用途是用来下载游戏地图和角色的，若是RPG游戏，通过网络可以追加新的道具，也可以下载新的地图，反过来，玩家也可以把自己的得分记录

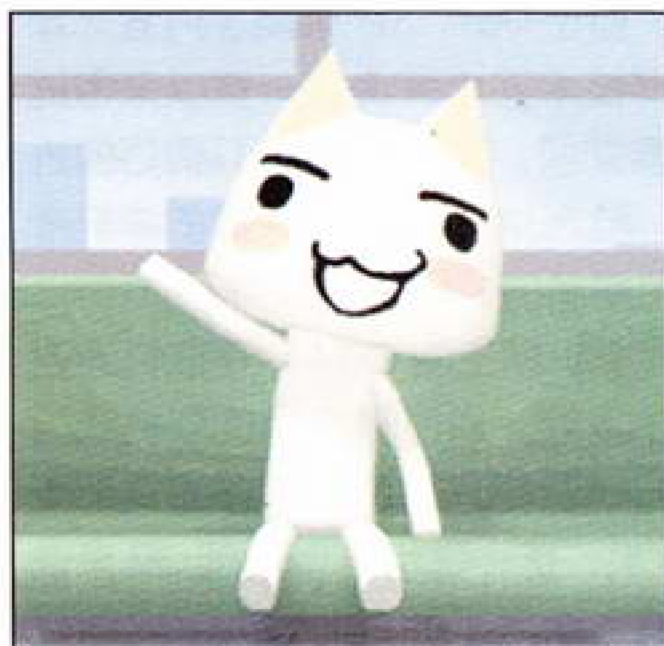

▲WS和Wonder Gate。

登录到服务器上，能够在全国进行排位。WS还可以通过USB接口与手机的连接来实现访问互联网进行网页浏览以及电子邮件的收发和游戏数据交换等，通过USB电缆，玩家的WSC就可以与别的电玩主机甚至电脑通讯。WS的网络计划中，不但可以连接移动电话，还能与多种设备连接在一起。在1999年秋季的东京电玩展上，Bandai还展出了WS与小型机器人连接的附加器。Bandai的设计师认为，WS作为一款游戏主机，许多构想在技术上能否连接并不是主要的问题，真正需要得



到创造的是从游戏趣味性出发的游戏制作理念。Bandai的这种创造精神值得人们尊敬，但后来由于软件的贫乏，以及GBC和GBA的双重夹击，Bnadai即使推出了的改良版水晶天鹅SC也无力回天，任天堂的掌机帝国一统江山，“神奇天鹅”也带着它的鸿鹄之志一去不归。但当初Bandai使WS与手机结合开拓的网络事业这一尝试对游戏界的未来、特别是掌机网络化的未来提供了宝贵的经验。

在“白银时代”的最后，我要提到一个并不属于掌机范畴的东西——Pocket Station。其实它在机能上只能算作是PS记忆卡的加强版，但是它在联动方面有着自己独特的创意。自从Pocket Station登场以来，人们就为如何将游戏与记忆卡联动起来做了不少的尝试，但大多数游戏给人的感觉却是附属本体的迷你游戏，或是与他人交换资料的游戏。但是《随身玩伴》与上述游戏稍有不同，游戏的主角——可爱的多罗后来也成为了索尼的吉祥物。它是一款只有拥有Pocket Station才能享受其乐趣的游戏，正如它的名称一样，随处可玩的游戏系统是其最大特点。每天行走之间，有空教可爱的多罗一些词汇，再通过游戏与之对话交流。而它又不单单只是养成游戏，我们教会多罗单词的目的是为了和其他玩家交流，玩猜字游戏，看胜负后的反应等有趣的东西。也就是说，由于交流，才会产生出“随身可玩”的必然性，为了交流我们培育了多罗猫，利用养成资料进行交流。从《随身玩伴》上，我们已经可以看到游戏网络化的一种新型态，那就是交流和游戏是一个有机的整体，是相辅相承的。这为以后的发展提供了一种新的思路。



4 黄金时代

在说到黄金时段前笔者有必要提一下：虽然WSC和GBA在时间上存在一定的交叉，但因为和GBA相比，WSC性能确实要差一些，只算是WS的彩屏版，而GBA在很大一段时间内处于独霸，故没将GBA和WSC列在一个时代中。



时间的车轮滚滚向前不停地转动，转眼间来到了2001年3月21日，这个任天堂GBA横空出世的日子。GBA的市场定位相当明确，并凭借着其比较出色的进化机能以及初期庞大的高质量软件群支持而迅速收回任天堂的失地，在短时间内确立了该机种的普及。其实GBA的成功也正是得益于Virtual Boy的前

车之鉴：华丽的机能并非决定因素，丰厚的软件才是一切的基础。GBA的主机性能虽然较GBC有本质上的飞跃，但是对于当时还占领着一定市场的NGPC和WSC来说，优势并不十分明显，而孱弱的3D处理机能和昏暗的液晶屏更是其无法回避的最大硬伤，但丰厚的软件资源弥补了这一切，星光耀眼的大作给予了对手致命的打击，掌机市场也回到了任天堂一统江山的时代。而后在2003年2月14日情人节这一天，GBA的改良型主机GBA SP与代表着Square回归任天堂的超大作《FFTA》一同闪耀登场。虽然在硬件上并没有太大的改动，但是GBA SP采用了内置光源和新的液晶屏技术完全解决了一直以来困扰玩家们的光源问题，又凭借其前卫精巧的折叠翻盖形体，和GBA一起将任天堂的掌机帝国带到了一个崭新的、辉煌的巅峰。



作为一代掌机霸主的GBA，在联机通信上面当然也不含糊。通过其专用的联机线可以支持最大4人同时游戏，而且很多游戏都支持1卡4人联机，这一进步比以前的GB来说简直就是质的飞跃。由于联机人数由GB时代的2人提升到了4人，再配合GBA丰富的软件资源，使得GBA的联机乐趣也达到了一个新的高度。让我们来看看一些将GBA的联机机能发挥得很出色的游戏吧。

GBA发售后不久，堪称GBA史上最经典的联机游戏《马里奥赛车》发售了，虽然受限于GBA贫弱的3D机能，游戏的画面并不是真正的多边形，但是出色的贴图技术也使游戏画面非常精美。游戏本身的素质很高，还支持1卡4人联机。虽然用一盘卡来联机有诸多的限制，比如只能选用4条赛道，只能选择相同的角色，但这些都无碍于游戏表现出的独特的对抗乐趣，尤其是因为能够相互陷害而导致战况非凡。当然，如果有条件4卡4人联机，游戏的乐趣也会增加不少，自己和寝室的朋友就经常联机对战这个游戏，真是乐趣无穷。



还有《光明之魂》，且不说游戏品质如何，光是那掌机史上第一款即时联线动作RPG的意义就足以记入掌机史册了。游戏本身的素质也很高，可以说是一款Q版的《暗黑破坏神》，4种形态各异的职业会带给你不同的感受，而游戏最大的乐趣还是在于联机，通过联机，大家可以并肩作战、交换道具，可以充分体现团队合作的精神。到了2代，游戏的乐趣更是得到了极大的进化，首先是人物职业增加到了8个，其中僧侣这个职业可以说是为联机而专门准备的，可以给队伍补血、提高各种能力，是联机时必不可少的人物。游戏的内容也比前作丰富了许多，迷宫中甚至出现了需要几人合力才能解开的机关。可以说玩这款游戏而不联机的话，就已经丧失了大半的游戏乐趣。

《赛尔达传说 众神的三角力量》中的《四支剑》模式也是为GBA的联机量身打造的，因为这个模式只有通过联机才能进入，游戏里



的林克造型与NGC版的《四支剑》一模一样，非常可爱。游戏中出现的谜题都是为多人联机特地设置的，并且谜题和迷宫构成会随联机人数的不同而改变，当玩家集合了4名同伴一同游戏时，爽快热闹的感觉绝对是其他游戏所无法比拟的。当然，这里所介绍的三款联机佳作仅仅是GBA优秀联机游戏中很小的一

部分，GBA联机的乐趣远不止此，但通过它们，我们已经可以真切地感受到GBA联机的魅力。在这里我要特别提到一款游戏，那就是Konami出品的《新·我们的太阳》，它可以和Capcom的《洛克人EXE》进行联机互动，开创了掌机跨游戏、跨厂商联机的先河。在这么多优秀的GBA联机游戏面前，如果说之前GB及GBC时代的联机只是让我们初尝了一下掌机联机的趣味，带给我们一种新鲜感受的话，那么GBA的4人联机已经完全将我们带到了一个与人游戏的世界中，我们在不经意中发觉，联机通信交流已经成为了掌机所不可或缺的重要要素。但GBA还是有着仅能4人有线联机的局限，不过这也让我们对未来充满了新的渴望。

之前我们说了青铜时代的纵向联机，到了这个黄金时期，GBA与NGC之间的联动可



以说是集从前纵向联机之大成的结果，任天堂在联动功能方面投入的精力绝对超过了以往的任何一款主机，为的就是构筑起一个NGC和GBA组成的强大网络。它们之间的联动主要实现了以下三个功能：数据交换、数据下载和即时联动。数据交换是运用得最广的联动方式，大部分联动游戏都有此功能；数据下载是将NGC光盘中的小游戏通过数据线下载到GBA上，让玩家随时随地都可以得到新的游戏，不过这个功能并没有得到广泛的应用，比较可惜；而所谓即时联动就是通过NGC－GBA专用通信线将两台硬件连接起来，将GBA作为NGC的一种延伸设备对游戏进行即时操作。说到这里就不得不提到另一款游戏了——《最终幻想 水晶编年史》，这个游戏可以说充分发挥了GBA与NGC之间的联动。在单机游戏时，联动功能是1P手柄用来进行主要操作，而2P连接的GBA则能提供各种有用的信息；不过到了多人模式下，联动功能才真正发挥了出来，因为在多人模式下，每个玩家都只能用GBA来进行游戏的操控，电视的主画面只会显示全体的战斗画面，而与各人相关的信息将全部显示在GBA，这个时候的GBA不再是一个手柄，而是一个非常有用的信息终端，需要时刻与NGC主机交换信息才能将游戏顺利地进行下去。这种联动方式让众多玩家既可以在同一个屏幕上共同游戏，又可以拥有自己单独的空间，对于多人游戏来说是最合适的方式。NGC和GBA的联动极大地丰富了游戏的同时提高了游戏的乐趣，而这种掌机纵向联机的方式势必会成为以后掌机发展的一个趋势，不是有传言称PSP还会和PS3进行联动吗？让我们尽情的期待吧！

或许很多玩家都不知道，任天堂也曾尝试过GBA的网络化发展。当时还是社长的山内溥在2002年的年度报告中说过这样一句话："随着手机的普及，我们将会以Gane Boy和手机的连接重新定义互动视屏娱乐。"其实在之前，山内溥就在《福布斯》的采访中这样透露到："Game Boy将会被用来上网、下载游戏和音乐、交易、访问虚拟世界，以及更多的用途。"在这篇报告中为了证实山内溥对于GBA的网络构想，还援引了松下一位高层的话，他确认说："任天堂确实正在与松下谈判，希望将任天堂在游戏方面的实力与松下的手机技术结合。"然而由于种种不为人知的原因，他们之间在移动网络方面的合作最后不了了之。但任天堂并没有放弃其掌上网络计划，2001年1月5日，任天堂宣布与日本第二大电信公司KDDI合作，并于同年2月2日正是开始，任天堂通过日本2800家KDDI手机零售店销售其价格为50美元的"Mobile Adapter GB"，这款适配器可让GBC、GBA通过手机接入互联网。这样通过KDDI的拨号网络服务，GB用户可以互相收发电子邮件，升级游戏软件并且与他人对战，此外任天堂



▲通过Mobile Adapter GB连接手机的GBC。

还准备了修改版的HTML，仅为儿童提供网页内容。为了提高吸引力，该系统还对应当时的《口袋妖怪 水晶》，玩家可以通过手机上网交换口袋妖怪。比较遗憾的是，作为史上最成功的游戏平台的GBA，依然与网络游戏无缘，看来想在掌机上玩到真正网络游戏的梦想还要靠掌机界的后来者实现。

不知大家还记不记得在2002年的春季，



国内几家游戏媒体争相报道过一款号称“史上最豪华的掌机”呢？对了，它就是于2001年11月23日发售的韩国掌机——GP32。这款掌机的机能在当时绝对对得起“豪华”二字（但是若放在现在，想必这“史上最豪华掌机”的名号应该送给PSP才是吧，当然这是后话），无论从硬件规格上还是外部扩张上，都要远远强过当时的掌机王者GBA。在联机方





面，GP32采用了900MHz宽带的RF无线方式，能够在10米范围内实现最大4人的无线通信，而且该无线技术具有4个频率，也就是说在10米的范围内可支持最多4组16台机器同时互不影响地进行游戏。GP32还具备强大的与PC互联功能，它的游戏可以直接运行在电脑上，另外通过USB接口，还可以登录Internet下载MP3、新游戏和其他应用程序，所有基于TCP/IP通讯协议的电脑都可以与GP32进行联网游戏。同时GP32还具备强大的Internet功能，其本身就具有WEB页浏览和电子邮件功能，它不仅可以通过PC接入互联网，还可以通过手机无线接入，这样一来即使在户外也能随心所欲地上网冲浪了。这些硬件条件都为GP32描绘出了一个美好的前景，可是前面的掌机历史以及GBA的成功经验已经深刻地告诉我们，仅仅靠主机的机能是远远不够的，软件才是掌机成功最重要的因素。可惜GP32在软件方面极其失败，推出的游戏不仅数量少，而且游戏的素质又普遍不高，这就使得它那强大的机能没了用武之处，而无线联机的功能也因为缺乏软件的支持最终成为了鸡肋。这款掌机并没有占据人们的视野多少时间，很快就淹没在了GBA那堆积如山的游戏软件中，消失在掌机历史的长河里。

虽然任天堂依靠GBA在掌机市场成为了绝对的霸主，但是很多厂商都眼红掌机这块肥肉，也想来分一杯羹，于是GBA也如同它的前辈一样，不乏众多挑战者。其中以诺基亚推出的N-Gage为代表的游戏手机来势最凶。

游戏手机，顾名思义，就是可以作为游戏机使用的手机，相对于传统手机而言，其游戏功能更加突出，像NG就是单独使用MMC(Multi Media Card)内存卡作为游戏卡带的；



▲小巧的b'ngo。

而较之于普通掌机，其网络通讯功能又略胜一筹。在介绍NG之前，先来介绍两款大家不太熟悉的游戏手机，让大家对游戏手机有一个更清楚的概念：

b'ngo，一款由数码无线通讯技术及软件方面的著名英国厂商TTPCom开发的游戏手机。除去完整的手机功能，b'ngo的游戏功能也很出色，它具有高质量的彩色显示屏及专用的游戏控制键，还采用了TTPCom开发的"无线图像引擎"（Wireless Graphics Engine)，值得一提的是主机中也内置了一些游戏供用户选择。此外b'ngo也很注重多人游戏及网络功能，它通过蓝牙和GPRS技术支持8个人同时进行游戏，玩家可以通过无线下载得到游戏，同时具有WAP2.0（无线应用协议）的网络浏览器。

和b'ngo类似，由英国Tiger Telematics公司开发的"Gametrac"同样也是一款新潮的游戏手机，但它比较偏重多媒



▲正在运行《古墓丽影》Gametrac。



体游戏功能，而非是一台手机+游戏机的简单组合，Tiger Telematics公司也希望能有较明确的定位能切入游戏市场。在机能上，它采用了Windows CE.NET的操作系统，同样以蓝牙作为其无线通讯方式，内置了WAP2.0浏览器，，还可以通过USB接口与电脑连接——令人惊奇的是，这款主机竟然采用了GPS全球卫星定位系统，足见其网络功能的强大；不过在游戏方面，真正能叫得上名字的游戏也只有《古墓丽影》而已。

在游戏手机领域，诺基亚的N-Gage才是真正的王者。对于诺基亚，想必大家都非常熟悉了，这个来自芬兰的厂商是移动通信的全球领先者，保持了近40%的全球手机市场份额，财大气粗的诺基亚意识到将无线通信和专业的娱乐游戏介绍到一起，必将是个更加大众化和极具潜力的移动终端。于是承载着众多期盼和眼球的以游戏功能为主且同时具备电话功能的N-Gage终于在2003年10月7日推出了。作为一款游戏手机，N-Gage性能竟然比GBA还强，加上其先进的通讯技术，使其在推出之初便受到移动通信业和游戏业的双重关注。但在游戏软件方面，如果仅从游戏的数量和质量来看的话，诺基亚显然没有任天堂那样的制作实力和号召力，但是诺基亚有自己的游戏理念，那就是它所宣传的M.O.M理念，M.O.M即Multiplayer、Online、Mobile（多人、在线、便携），这就是之前掌机业一直所缺乏但也是极有前景的领域。NG的通讯方式采用了蓝牙和GPRS技术，通过蓝牙技术玩家可以方便迅捷地进行近距离的联机，GRPS技术则方便了玩家进行远距离下载，并通过移动网络接入"N-Gage竞技场"与全球的移动游戏社区相连。NG强大的手机功能也为其网络化提供了保证，它具有多媒体彩信（即MMS彩信）功能，方便游戏截图

的上传，还有Email功能及个人信息管理系统、支持XHTML格式网页文件的浏览、并且通过USB接口可以与PC相连……这些强大的网络功能较之之前的GP32，又有了长足的进步，为诺基亚实现自己的M.O.M游戏理念提供了硬件上的支持。



2004年4月14日，诺基亚又推出了NG的改良版本——N-Gage QD，QD在功能上有细微的改动，更加突出原本的移动通信功能，外型上显得更为小巧轻便，符合便携设备的基本潮流取向，价格也变得更低。但市场是无情的，由于种种原因，NG系列的销量始终无法让人满意，诺基亚要分得掌机市场一块蛋糕的愿望也未能实现，基本确定了它的正业还是移动通讯，掌机业是不大适合它。

透过以上三款游戏手机的介绍，我们能清楚地感觉到它们的特点，但是它同时具备手机和游戏功能这一特点，既可以说是它的优势，也可以说是劣势，因为正是这一特点使它处在了一个不上不下的位置，失去了手机轻便小巧的体积，又没有掌机游戏的丰富，所以处境并没有想像中的好。而在网络通讯上，采用蓝牙和GRPS技术似乎已经达成了一种共识，这些无线通讯技术的加入为掌机游戏网络化的使用方式提供了大胆的尝试。不管怎么说，以诺基亚NG系列为首的游戏手机对于掌机产业都有十分积极的影响，为掌机的网络化提供了宝贵的经验，或者说，由于它们的参与，加快了掌机网络化的步伐。

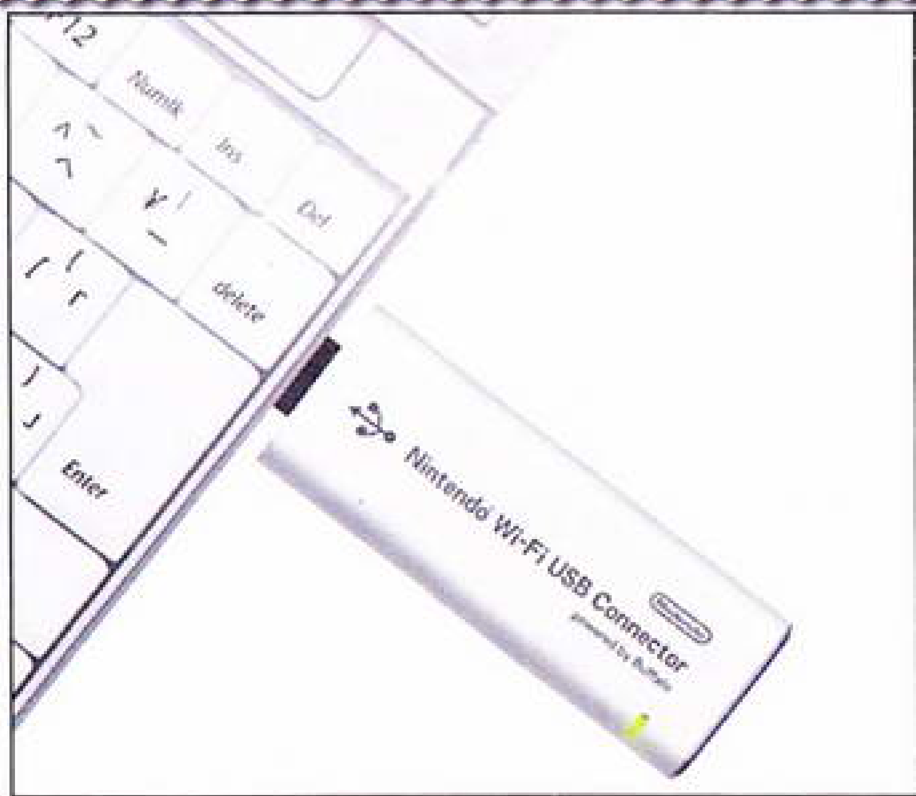
5 白金时代



2004年的12月，这是足以改变整个掌机历史的一个月，从这一刻起，掌机进入了革命性的新时代。因为在这个月的第2天，任天堂的异质掌机在人们惊奇的目光中发售了！10天过后，被誉为“21世纪的WALKMAN”的索尼PSP发售，一场新的掌机大战拉开了帷幕。这是一场前所未有的对抗，NDS强调好玩，双屏+触摸的特质让玩家对未来的掌机游戏有了新的渴望；而PSP强调游戏的华丽，力图在便携的同时带给玩家视觉、听觉上的最大享受，强大的机能让玩家看到了在掌机上玩到如同家用机上一样漂亮游戏的希望。我们并不能简单评判两种不同的游戏理念的好坏，时至今日，双方仍处在胶着状态，其具体情形我也不想说得太多，时间会证明一切的。其实在游戏性之外，他们都还有各自拓展发挥的另一片领域，PDA之于NDS，MP4之于PSP，他们带来的并不是一场简单的掌机王者之争，之间的争斗更多的将会带动整个掌机领域突破式的向前发展。所以无论谁输谁赢，对于整个掌机业而言都是赢家。

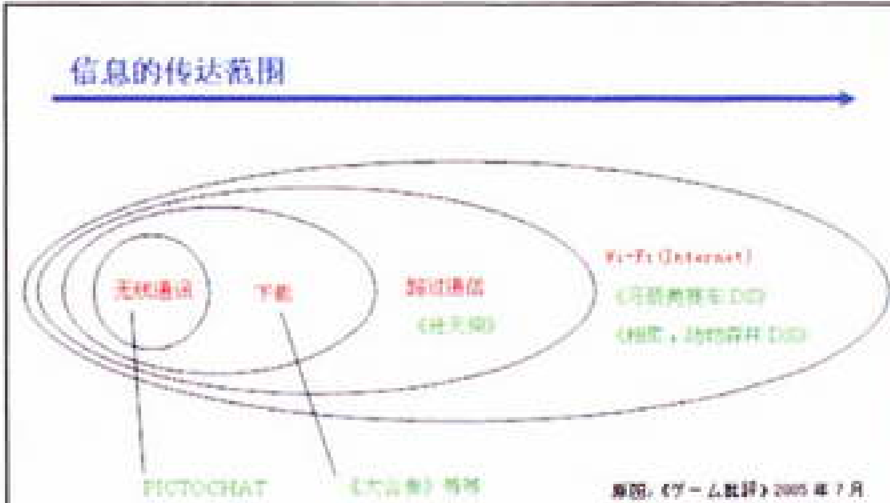


这场新世纪掌机大战给掌机联机通讯及网络化发展所带来的也是革命性的变化。回顾掌机的历史我们可以发现，任天堂非常重视掌机的联机功能，发展到NDS，联机功能终于正式从有线进化为无线，而且按照官方的



说法，NDS的信号有效距离为10～30米。而在实际使用中，联机距离远不止此，即使中途有墙壁阻挡或是上下楼之间联机，50米内的联机都比较稳定，这意味着在方圆50米左右的距离内都可以联机，如果把这个范围具体话，放在一个办公室、一辆公共汽车或一栋居民楼的话，这个联机范围的意义就是非凡的了，它相当于建立了一个小的游戏社区，使得你即使足不出户，也可以与附近的玩家进行联机对战。《大合奏！兄弟乐队》中，NDS理论可以支持无限人联机，一般时候8人16人的联机则是司空见惯！此外NDS还延续了GBA的优良传统，很多游戏都支持1卡多人联机，不过惟一比较遗憾的是部分游戏的下载速度比较慢，等待时间较长。

NDS上搭载了Wi-Fi的无限连接功能，对应任天堂独有协议改进的IEEE802.11规格，除了可以支持NDS之间联机外，还可以通过无线热点（Infrastructure Mode）来连接互联网，登录到专门的Wi-Fi对战平台，从而实现在全球范围内的联机。任天堂走的是一条打造专用游戏网络的道路，从GB时代走过来的任天堂早就有了“游戏的价值需要通过交流来体现”的思路，如何用新的交流功能来支持新主机是一件必须预先考虑的事情，而且资料显示，建设Wi-Fi网络确实是在NDS设计初期就已有所策划的方案。在NDS发售了一年后的今天，NDS的Wi-Fi功能才真正发挥了其价值，而事实也证明任天堂确实在积极推动NDS的Wi-Fi功能，发表了一大批支持Wi-Fi联机的游戏，包括《欢迎来到动物之森》、《马里奥赛车DS》、《索尼克 冲刺》、《银河战士》等著名游戏，随着“Wi-Fi Connection”这个专门网络于11月份的开通，目前已经发售的游戏中的《马里奥赛车DS》和《欢迎来到动物之森》成为了最热门的Wi-Fi对战游戏。前者可以通过Wi-Fi网进行世界范围内的对战，与单机相比，挑战性更强，也可以说已将这款游戏的乐趣发挥到了极致；而后者更像是为Wi-Fi网量身打造的，这是任天



■从图中我们可以看到，从NDS的诞生到《动物森林DS》、《马丽奥赛车DS》的发售，玩家已经亲身体验到掌机游戏的延伸。并把这种喜悦带给了身边更多的人。NDS的Wi-Fi网络在国外的普及，使得不管走到哪里，都能进行联机游戏这个梦想得以实现。

堂打造的一款充满童话趣味的RPG游戏，动物的各种感情、培育植物的喜悦以及发现新事物的激动，都能轻轻地打动你的心。而通过Wi-Fi联机，你能实现与其他玩家的交流，还能进入到别人的村庄里参观访问，一起聊天，帮别人做农活、购物，相互交换道具和进行游戏，四处逛一逛并赠送土特产等……俨然一个真实的世界。游戏不仅素质出众，销量也让人满意，一个月内就轻松突破了100万份的销量。通过任天堂Wi-Fi计划中的这两个先骑兵，我们已经能感受到Wi-Fi网络带给我们的那种与以前的掌机游戏不一样的感受，那种迫切想在掌机游戏中与玩家交流的心情呼之欲出，而游戏所传递的信息范围也因此大大拓宽了。

在这两个支持网络的优秀游戏刺激下，NDS销量大幅激增，不仅周销量超越首发第一周，月销量更是达到140多万，一下就和



PSP拉开了100多万的距离，其在日本本土的争斗形势也日益明朗。而且在圣诞商战的时候，NDS被卖到严重缺货，价格也被商人们不断上炒，一时间洛阳纸贵。任天堂的网络策略之成功可见一斑，而Wi-Fi计划前景也充满了光明。让我们共同期待有更多对应Wi-Fi网络的优秀游戏诞生，让Wi-Fi风暴来得更猛烈些吧！

既然提到了NDS，就不能不说说中国的iDS了。作为大路行货版DS，iDS与普通的NDS在基本结构和本质上并没有区别，那么我们也有理由相信以后神游能够推出支持无线网络的中文游戏推出。不过实现这个愿望可能还要等上一段时间，因为从目前神游所公布的iDS游戏名单中，还没有出现能够对应Wi-Fi网络的作品，这和严格的软件审批制度不无关系。另外中国无线热点的建设也存在着很大的困难，在欧美一些国家，近几年Wi-Fi技术发展得很快，甚至在肯德基、麦当劳这有的快餐店都设置有无线热点，顾客可以免费的连上Wi-Fi无线网络进行对战，密集的无线网点设置让欧美玩家可以随时随地、方便地与身处异地的玩家对战交流；而国内由于国情和经济的关系，要想短时间内达到如此程度是不太现实的。不过我们要有信心，这一天终究会到来！

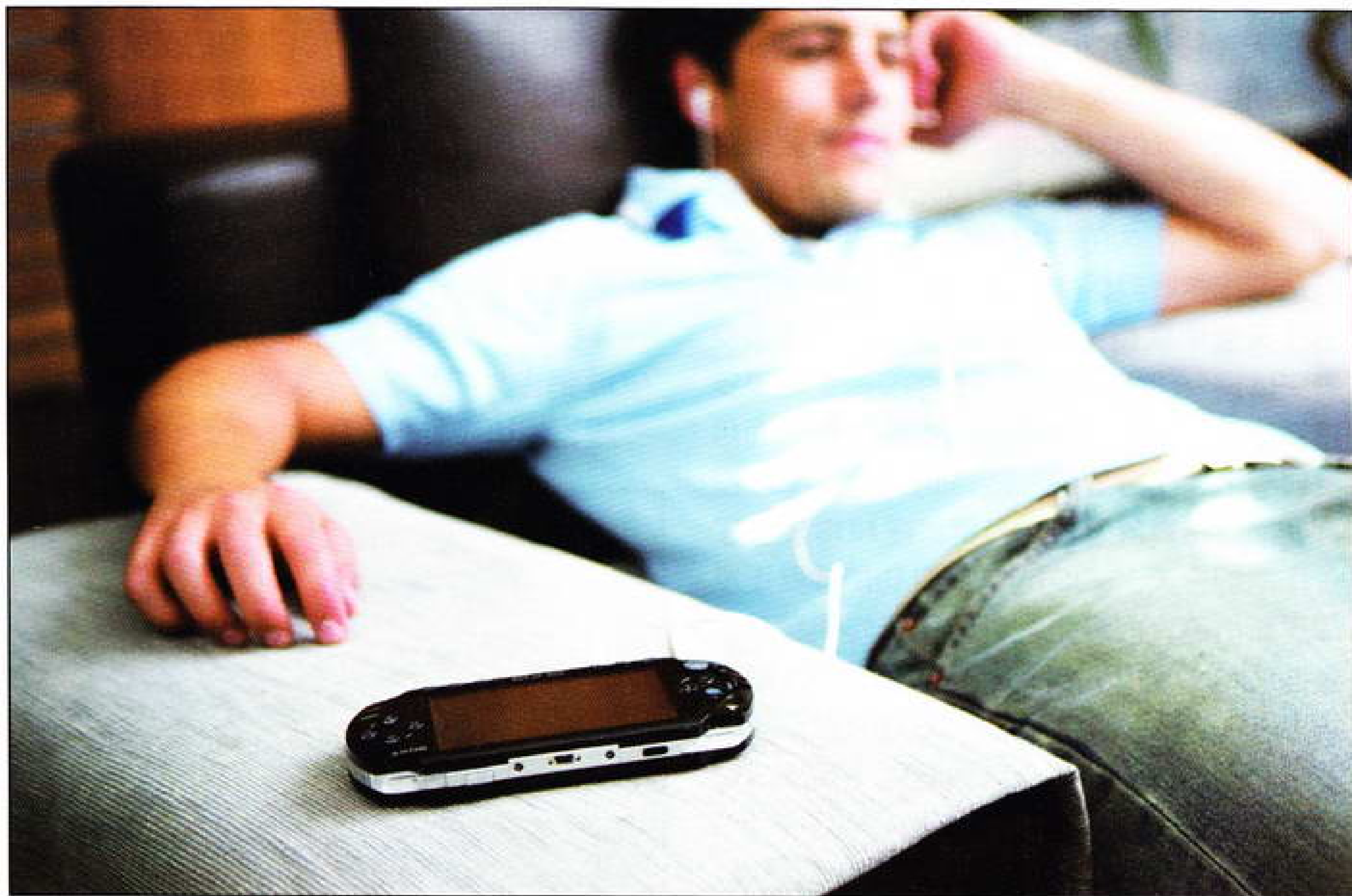
具有强大机能的PSP同样重视联机功能，我们从日版PSP的首发游戏全部都应无线联机这点上就能看出来。PSP超强的外部接口与网络协议为其提供了先天的网络条件，联机也包括了多种方式：

一、PSP对应工作标准IEEE802.11b规格的无线联机，该标准允许无线局域网及无线设备制造商在一定范围内建立互操作网络设备，这样实现了登陆无线宽带网与无线对战；

二、对应PSP所具有的红外线接受装置联机，IrDA (Infrared Date Associationd)红外线数据协议允许的最大传输距离为1米；

三、通过USB2.0端口，PSP可以与多种设备进行有线联机，其中包括和PS2以及电脑的联机，使用起来非常方便。

如此强劲的硬件使得索尼运用起来也有更多的空间。红外线通讯的作用虽然至今也不太明确，但基本可以猜想将运用在文件传输上，比如可以用来传输游戏记录，如果真的是这样，那么不用连接线就可以实现记录交换，比家用机都更为方便。通过USB2.0接口与PS2的联动，也是对PS2的一个极大的促进，比如已发售的《装甲核心》就可以与PS2进行联动；而与电脑的联机更是让PSP有了无限的可能，下载动画、电影、MP3，运行各种应用软件。在较远距离的无线联机方面，索尼公布的官方数据可以达到10～30米范围内



最大16人的联机对战。而远距离传输上，PSP和NDS一样，可以通过热点联入互联网，这就让PSP有了更多的可能应用方向，比如通过互联网来下载游戏的试玩版，或是下载游戏的新增要素，参与该游戏的全球范围内的网络排名等，PSP还能通过无线上网对PSP主机的软件进行升级。最值得一提的是从2.0版系统起，PSP首次搭载了网络浏览器，而这个专用浏览器在功能上已经十分接近PC的网络浏览器了，经过一段时间的发展，现在PSP用户已经可以利用主机轻松接入国际互联网，享受到现代都市信息交流的时尚乐趣。虽然同样使用Wi-Fi技术，但比NDS更为先进的是，PSP内置了Wi-Fi接收器，所以使得PSP无线网络的运用更加方便。在这里我



们可以看出索尼对于掌机网络的发展在策略上和任天堂的不同之处：索尼的对PSP的网络化遵循的是“多媒体功能”的道路，以实现国际互联网的通用功能为主要目的。资料显示，索尼在PSP上开发互联网浏览功能确实是在主机发售之后、系统进化中才逐步形成的计划。这种不同是因为两家公司的游戏理念的不同，但我认为更多的却是两台掌机在市场定位上的不同。NDS是一台纯粹的游戏机，而PSP被誉为“21世纪的Walkman”，是功能强大的新型电子娱乐终端，面对着比较大的市场范畴，网络浏览和其他多媒体功能



一样，只是娱乐形式的一种。索尼需要观察市场反应，哪些功能可以成为“时尚”，并为玩家所喜爱，他们就会把相应的功能加到系统里面去，而PSP的高机能也是与这个目标相呼应的。在这个理念下，PSP不再是一个单纯的游戏机。所以其硬件条件虽然成熟了，但软件上进展却很缓慢，没有像NDS那样通过游戏来展现无线网络的魅力，而PSP网络的现实情况是下载的份量大一些，而且非游戏的成分占很大比重。这显然满足不了PSP玩家，他们也需要远距离联机游戏，PSP也确实存在一些非官方的网络联机，因为PSP本身强大的网络机能，一些欧美玩家通过某种网络终端把需要对战的、不在同一地区的多个玩家联系起来，有点局域网或私服的味道。据我所知，有一款叫做XBC的电脑软件做到了类似浩方对战平台的功能，利用了Wi-Fi和已连接到互联网的电脑实现了PSP的网络联机，支持《山脊赛车》、《火爆狂飙》等13款游戏。但XBC最大的缺点是有时候存在网速延时的问题，在使用上也比较麻烦，所以说PSP非官方联机不普遍也不成熟，真正得到应用的也似乎不多。但从索尼一直致力于推广Online计划的历史以及NDS最近利用无限网络疯狂带动了软硬件销售的情况来看，索尼绝不会放着游戏无线联机这么大一块蛋糕坐视不理，现在索尼没有采取特别有效的行动只是由于他们认为时机还不成熟吧。虽然早期的PSP缺乏优秀的、能将PSP的网络魅力展现给大家的游戏，但近期PSP上的《怪物猎人 携带版》已经较好地发挥了PSP的网络功能，游戏最有趣的地方就是能与附近的玩家一起联机完成任务以及上网下载特殊的任务。相信用不了多久，索尼也会大力着手PSP游戏网络计划，从多媒体网络化以及游戏网络化两个方面为PSP玩家打造一个神奇的网络世界，最终实现“21世纪WALKMAN”的美好愿望。

最后要提提盛大的EZ Mini。盛大的发家史已经与他赖以生存的游戏一样成为了中国互联网产业的传奇，作为拉动盛大多媒体计划的一辆马车，EZ Mini一经发表便引起了业界众多的关注。以网游起家的盛大深知网络的重要性，于是将EZ Mini定义于一款“掌上网络游戏机”，希望凭借“网游”这颗棋子在掌机界立足。虽然EZ Mini自带Wi-Fi和蓝牙

模块，可以直接介入Internet，但是国内的网络环境不够成熟，同时凭借其现有的硬件配置，要想实现“随身练级”的网游功能至少在两年之内还不太现实。而盛大的计划是在2007年推出可直接接入CDMA或者GPRS网络的新型号EZ Mini，而目前的型号只能在安装有热点的地方才能无线上网，实际情况是目前国内安装热点的场所少得可怜；而另外一种可能的过渡解决方案是通过与蓝牙手机的无线数据传输令其接入GPRS或CDMA网络，不过采用这种方式，网速和稳定性都无法得到保证，对于有较高网络要求的网游而言并不现实。无论哪一种解决办法都无法很好地实现盛大掌上网游的想法。再者，作为一款掌机，游戏软件的质量才是基础所在，而盛大现有制作游戏的经验和实力显然无法满足这一要求。即使EZ Mini真的实现了掌上网游，我们可以预见，以《传奇》起家的盛大的游戏理念难保不会受到《传奇》的影响，而《传奇》性质的网游对于一台掌机而言确有许多不适合的地方；当然如果盛大在上面制作一些类似于《泡泡堂》、《大富翁》以及棋牌一类的休闲网游的话，相信还是可以吸引很多人的。以比较客观的眼光来看，EZ Mini无论是硬件上还是软件上还不算一个成品，不过盛大开拓掌机市场的决心和勇气还是令人敬佩，EZ Mini“掌上网络游戏机”的概念也为以后掌机网络化的方向指明了一条道路。相信EZ Mini仅仅是盛大的一块试金石，真正重头的还在后面，盛大“掌上网络游戏机”的构想最终也能够实现。



站在历史的高峰眺望未来

十几年的掌机历史恍若隔世，娓娓道来，让人不禁感慨万千。从最初Game&Wacth的单人单机，到现在PSP、NDS的无线网络，掌机联机通信及网络化有了质的飞跃，而这段历史也是整个掌机产业发展的缩影。掌机网络化能达到今天的程度，离不开前辈们的尝试与努力，没有过去的积淀也就没有现在的成就。仔细分析这段历史，我们也可以看到曾经走过的不少弯路，在总结历史经验教训之后，接下去的道路或许才会平坦一些。未来的掌机网络化后会是怎样的一个形态，我们并不能准确的预见，但有一点是可以确定，那就是未来一定会比现在更美好。前人的努力终究不会白费，播下的种子终会获得丰收。但无论梦幻般的未来会怎样，我们都不会忘记这些开拓者的足迹，并将沿着这些足迹坚定地走下去……

后记：笔者所学专业为通信工程，又是对掌机历史小有了解的掌机爱好者，一直想以此写点什么东西。一个偶然的灵感促使我记录下了本文，将自己的专业和掌机的历史结合在了一起。我知道，无论是专业方面还是掌机历史方面，自己的水平都极其有限，虽然我已经尽了自己最大的努力去写，但难免还是会有一些错误，希望各位高手达人指教。谨以此文纪念那段传奇般的掌机历史。最后感谢nakazawa的友情帮助

文 软饼干

俄罗斯冒险征程，间谍战一触即发

FROM RUSSIA WITH LOVE
STARRING SEAN CONNERY AS JAMES BOND
007

游戏改编自1963年上映的“《007》系列”电影《来自俄罗斯的爱情》，玩家在游戏中将继续扮演大名鼎鼎的特工——詹姆斯·邦德来完成各种艰巨任务。与去年11月在家用机上发售的版本一样，本作的故事最初是在英国伦敦开始的，紧接着邦德不但要远赴苏联执行秘密的密码窃取任务，还肩负着从绰号“章鱼”为首的恐怖分子手中救回首相女儿的使命。

007 来自俄罗斯的爱情
007:From Russia With Love
◆EA◆ACT◆预定2006年3月14日◆美版
◆1～6人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：13岁以上
PSP

神勇铁金刚 六十年代的“007”


▲浓厚的60年代风格。

由于游戏的故事背景设定在60年代，游戏关卡设计根据电影主线进行安排。玩家能在游戏中体味到那个时代的背景和潮流。游戏中有简单、普通、困难3个难度供玩家选择。剧情模式部分由8个小章节组成，其中拥有30多个游戏场景。游戏隐藏要素比较丰富，共有16种迷你游戏。另外本作也支持多人联机模式。

逐步完善的升级系统


▲根据评价来升级武器，以此来增加装弹量上限和威力。

本作中的道具升级系统进行了完善，能根据玩家在游戏中的各项表现进行等级提升。其中各种武器的使用率等级提升是根据玩家的游戏评价结果而定，根据你的射击精确度、空手杀敌数、杀敌连击数等项目评定，系统将会奖励你“升级星”，每获得一颗星就会积蓄升级能量槽。升级项目包括各种武器、防弹衣、各种辅助装备等。

适合PSP的操作方式


▲偷偷潜入是间谍游戏必不可少的元素。

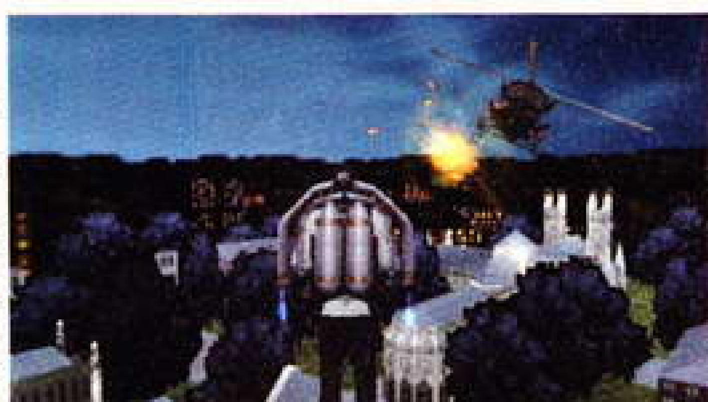
游戏中拥有自动锁定目标的瞄准系统，以此来方便玩家轻松杀敌。虽然PSP没有右摇杆，但是玩家可以利用PSP屏幕右侧的四个□○△×按键来转动视角。人物行进途中不能进行上下视角转动，而在精准射击状态和观察周围环境的时候就能随意向任何地方转动视角。

近身连续技


▲近距离接近敌人，一拳击晕守卫。

在近距离接近敌人后并发动攻击后，画面上会出现提示，需要你在限定的时间内准确而快速地作出按键反应便能使出连续技。相反如果一旦判断失误，则有可能被敌人反攻。

重要装备 飞行背包


▲“火箭邦德”空中大战直升飞机。

在六十年代，能拥有这种高科技装备的人只有詹姆斯·邦德。飞行背包绝对是邦德能否成功完成任务的关键道具。

文 雷伊

ときめきメモリアル forever with you

曾经的那份心跳回忆，你还记得吗？

各位玩家对美少女恋爱游戏中的名作"《心跳回忆》系列"应该已经非常熟悉了，想必不少玩家的学生时代都是由这部作品陪伴着渡过的吧。虽然最受玩家喜爱的系列第一作之前已经推出过不少移植版本，但在距系列诞生12年后，Konami还是决定再次实行"抢钱计划"，将其移植到PSP上来。也许你届时并不会为这款"超级冷饭"捧场，但当看到藤崎诗织、虹野沙希等美少女形象再次出现在自己眼前时，至少不会有厌恶情绪吧。

心跳回忆 永伴你身边
ときめきメモリアル forever with you
◆Konami◆SLG◆预定2005年3月9日◆日版
◆1人◆288KB◆4980日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

**心跳高校一直流传着这样一个传说
如果有男生在毕业典礼的那天
在校园中的古树下接受了女孩的告白
那么这对恋人将会获得永远的幸福……**

藤崎 诗织
主人公的青梅竹马，学习优异、运动万能，是学校里的偶像级人物。趣味是音乐鉴赏。



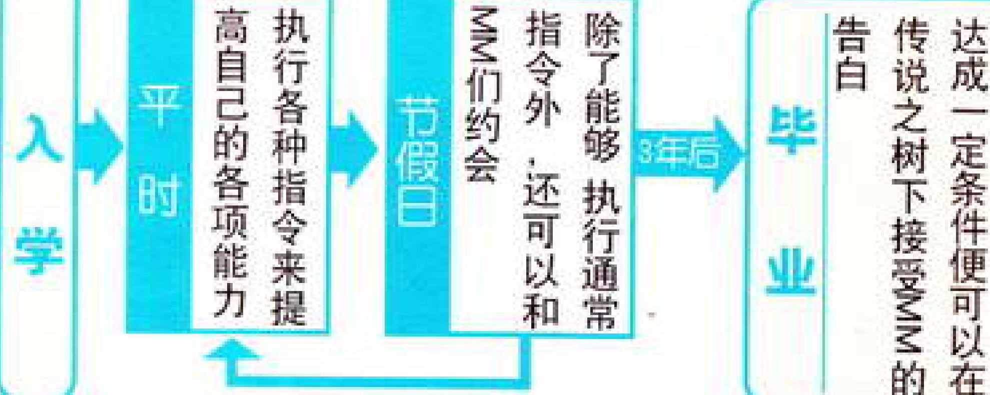
虹野 沙希
非常擅长料理的贤惠少女，平时喜欢足球和棒球等运动，喜欢为一些努力拼搏的男孩子打气。

初代《心跳回忆》的游戏进行方式为之后的不少同类游戏树立了一个模板，即在特定的一段时期内不断强化自己的能力，并且与心仪的女孩子约会，最终获取女孩的芳心。在《心跳回忆 永伴你身边》中，玩家必须在心跳高校渡过为期三年的时间，其间不仅要参加各种活动努力让自己变成一名"全才"，最终目的还要让女孩子们在毕业典礼那天在传说之树下向你告白。



虽然听起来游戏的过程似乎很简单，但实际游戏中大家可以玩到的东西可远比上面的简单介绍来得丰富，要不然《心跳回忆》也不会在当年形成一种社会现象了。在游戏中，玩家不仅可以加入俱乐部参加学校的各项活动，在和MM们约会时还会发生各种各样的有趣事件，鉴于游戏中可以追求的美少女数量众多，要想看全她们的所有事件也不是一件容易的事情。

片桐 彩子
非常具有艺术气息的少女，性格上大大咧咧，不拘小节，说话时有时还夹杂着几句英语。



早乙女 优美

主人公的学妹，同时也是早乙女好雄的妹妹，性格开朗，是个人见人爱的小姑娘。

提升能力



◀在平时，玩家要勤于执行各项指令来提高自己各方面的能力，如果能力不够，有的女孩是不会出现的哦。

玩家不仅可以在平日执行各项指令，而且还可以加入学校的社团，参加学校组织的体育节和文化节，完全体会到丰富多彩的学园生活。



▲学校举行的活动非常丰富。



◀种类繁多的迷你游戏自然也是少不了的。

如月 未绪

酷爱读书的文弱女子，喜欢的男性也必须对文学抱有浓厚的兴趣。由于缺乏体育锻炼，身体很弱。

纽绪 结奈

喜欢搞研究的科学少女，为了达到征服世界的野望，不断从事着科学研究与实验。

约会



◀在休息日，玩家可以通过电话约心仪的女孩见面，如果在约会过程中选择了适当的选项，那么就会提高女孩子的好感度。



▲如果好感度提升到了一定程度，女孩子的脸颊上就会出现淡淡的红晕。

在约会过程中一般都会出现三个选项，玩家必须细心揣摩后再选择最恰当的答案，从而迅速提升MM们的好感度。游戏中的约会地点多达20余处，所出现的选项也是五花八门。



古式 由佳利

古式不动产社长的千金，言行非常知书达理，除了网球外的体育项目基本上都不太擅长。

清川 望

十分爽朗的游泳健将，除了拥有好胜的假小子性格外，同时也具有女孩子温柔的一面。



镜 魅罗

在学校拥有超高人气的性感美少女，与奢华的外表不相符的是，其家境其实并不太好。



朝日奈 夕子

学校里的流行教主，领导了学校中的时尚潮流，但反之，学习成绩也一直上不去。



美树原 爱

诗织的好朋友，由于十分怕羞，面对男生时常常会紧张得脸红。喜欢饲养小动物。



伊集院 丽

伊集院财阀的公子，学校理事长的孙子。由于长相出众，在女生心目中很有人气，但实际上却是位男装丽人。



馆林 见晴

经常在远处打望主人公的神秘少女，从不敢在主人公面前露面，因此主人公也一直都不知道她的存在……

事 件



▲伊集院家每年圣诞都会把同学们邀请到自己的豪宅中参加圣诞Party。

在与心跳学园的MM们接触的3年间，除了每年特定的圣诞节、新年、花火大会等事件外，如果将MM的好感度提高到一定程度，还会触发独有的特殊事件，丰富的事件也让《心跳回忆》的游戏世界更加充实。



▶ 在主人公生日之际，美树原爱献出了自己的礼物，特殊事件触发！



◀ 科学少女纽绪结奈，她的特殊事件同样很有个性。

4种画面表现形式

PSP版的《心跳回忆》可以选择4种画面表现形式，玩家可以根据自己的喜好来进行选择。

原版



在原本4：3的游戏画面外加了边框。

全屏画面



将画面强制拉升为16：9全屏画面，人物比例会有些失调。

扩大画面



基本画面还是4：3的，只是在屏幕两侧加了边框。

数值常表示型



和原版大同小异，只不过将日期等数值放到了框外。



游戏改编自风靡全球的奇幻类题材影片《加勒比海盗》，凭借其良好的电影票房销量，游戏厂商Buena Vista Games表示已经获得了游戏改编权，并计划今年将在PSP掌机平台上推出这款游戏。游戏讲述了极具个性的神秘海盗杰克·斯派罗的传奇冒险故事，其人物魅力将在本游戏中完美体现。

文 软饼干

加勒比海盗 亡灵财宝
Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest
◆Buena Vista Games◆ACT◆预定2006年第三季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

杰克·斯派罗的加勒比冒险！

电影剧情

在电影《加勒比海盗》中，故事大致讲述了加勒比海上的著名海盗杰克·斯派罗的传奇故事。但是杰克·斯派罗与其死对头邪恶的海盗巴罗萨一样，都身中古老的邪恶诅咒，每到夜晚月光照射在他们身上的时候，就会变身成恐怖的不死骷髅人。由于得到了不死的躯体，海盗们更加肆无忌惮的进行海上掠夺。但是经过很长时间后，这些原本借助不死之身为所欲为的海盗们终于在某天对永生不死产生了恐惧，然后在某个偶然的机会中，他们发现了可以解除自身诅咒的宝物……

各具特色的场景

从公布的游戏图片来看，本作的游戏场景比较丰富，具有热带特色的美丽海滩、阴森恐怖布满陷阱的矿坑、诡异的部落村庄等。游戏方式是传统的第三人称战斗，除了常规战斗部分外，任务中还有很多谜题等着玩家来解开。

海盗技能

爬绳
■爬绳是海盗必须要掌握的技巧。

打斗
■耍得一手好刀是生存的关键。

敌人

土著人
▲居住在海滩附近的土著人，看样子并非善类。

不死亡灵
▲作为最危险的敌人，需要斯派罗小心应付。

◀机关重重的岩洞。

▼残破的建筑内暗藏杀机。

奇幻的游戏剧情

在本作中，海盗杰克·斯派罗为了解除附身已久的邪恶诅咒，将独身前去寻找不死亡灵军团的首领巴罗萨。杰克·斯派罗将独身面对不死亡灵军团的艰难挑战，在美丽而危险的加勒比海上展开了一场惊心动魄的战斗。

文 胧月

NARUTO -ナルト- ナルティメットポータブル 無幻城の巻

人气动漫改编游戏“《火影忍者 究级》系列”终于也要发售PSP版了。该系列之前在PS2平台上的3款作品都有着不错的销量与质量。发展到今天，在系统和平衡方面已经是乱斗型游戏中的佼佼者。本作虽然和家用机版相比变化不大，不过与副标题呼应的“无幻城模式”，是一个全新的要素。

火影忍者 究级携带版 无幻城之卷
Naruto ナルティメットポータブル 无幻城の卷
◆Bandai◆ACT◆预定2006年3月30日◆日版
◆人数未定◆352KB◆4800 日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

初心者的入门指南

“《火影忍者 究级》系列”可供两人对战。对战舞台根据原作中的经典场景制作，玩家选择游戏中的人物，使用普通攻击、各种忍术以及忍具来打败对方。忍术又分普通忍术和超必杀忍术两种，发动忍术需要消耗查克拉，是华丽的攻击手段。至于忍具，则可以在场景中破坏一些特殊物件来取得，同时你的搭档忍也会抛出支援忍具助你一臂之力。



漩涡鸣人

我是要成为「火影」的男人！

本作的主人公，热血冲动的少年。由于体内封印着妖狐“九尾”的可怕力量，所以从小就受到其他孩子的排斥。发誓要成为木叶村的最强忍者“火影”而努力贯彻着自己的忍道，从一个吊车尾的劣等生渐渐成长为出色的忍者。

究级奥义 赤螺旋丸

螺旋丸的升级版本，只属于鸣人一个人的究级忍术。在普通螺旋丸的基础上注入“九尾”的红色查克拉，粉碎阻挡自己的一切敌人！

究级奥义

即超必杀忍术，发动时需要消耗大量的查克拉，并有气势不输给原作的演出动画。一旦命中，不仅能够扣除对方大量体力，对于双方玩家的士气也会产生影响。趁着对方状态低迷，一鼓作气拿下本局吧！

赤螺旋丸



发动奥义时的大迫力演出动画！

惹怒我的结果可是了不得的！

春野樱



乙女之怒

五代目火影纲手姬的弟子，本作的女主人公，双重人格的活泼少女。极具忍者天赋，有着不输给男生的上进心。心仪佐助的同时也被鸣人追求着，而佐助却似乎只注目于鸣人，复杂的三角关系啊。（好邪恶。）

究级奥义 乙女之怒

暴力人格觉醒，通过查克拉将内心的愤怒具现化，巨大的身形给予敌人压倒性的压迫。

惹恼女人的结果就是这样……

四面楚花

奈良鹿丸

打架真是件累人的差事……



与鸣人同期的忍者，木叶村“猪鹿蝶”三忍之一“鹿”的儿子，智商超过200的天才。平时总是一副懒洋洋的样子，看似对任何事情都提不起兴趣，关键时刻却是值得信赖的伙伴。

究级奥义 影首缚之术

运用影子实行的上级忍术，可完全封锁敌人的行动，被此术控制住的敌人无论多强都会乖乖地任凭鹿丸摆布。

“跟着我学吧。”

影首缚之术

山中井野

那个凸额头，她才赢不了我呢！



发动必杀时的大迫力特写

四面楚歌，四面楚花

木叶村“猪鹿蝶”三忍之“猪”的女儿，鹿丸的伙伴。与春野樱两人同时喜欢着佐助，视樱为最大的竞争对手，无论在哪个方面都不想输给对方的好胜少女。

究级奥义 四面楚花

操纵大量花瓣和花茎攻击对手的手里剑技巧。



◀被束缚住行动的敌人，鹿丸可以随便攻击。

忍具

人类与动物的最大区别在于能否创造性地使用工具，(−v−)不懂得使用忍具的忍者无疑也是不合格的。本作里数量丰富的忍具可以包你过瘾，不光有手里剑、八双手里剑、减速符这些投掷类忍具，还有替身符、提攻符这些强化自身的道具；HP 不足时，你的搭档忍还有可能会支援你一些回复体力的饭团和料理，你也可以使用忍具召唤出你的搭档忍进行协力攻击……忍具的存在，让游戏的战略性和可玩性都丰富了不少。





▲"猪鹿蝶"之"蝶"的儿子，虽然外表笨重，进攻速度可一点都不慢。

肉球大压杀！

新场景追加！

本作在PS2版的基础上新加入了两个场景，将梦幻城的诡异和阴森很好地表现出来。相信可以给玩家带来不同的游戏感受。



室内场地



室外场地

醒目！无幻城模式

对比家用机版，该模式是全新的原创模式。流程与光荣"《战国无双》系列"中的无限城较为相似，玩家需要操纵主角鸣人在一个叫作"无幻城"的巨大妖城里冒险。该模式下的剧情完全原创，鸣人需要打败一个个敌人，最终到达天守阁。除了必须的打斗之外，无幻城里还充满了各种解谜要素。鸣人有时需要借助伙伴的力量，并且运用某些特殊忍术打开道路，才能继续前进。最高的一层到底有什么样的敌人在等着我们呢？



▲无幻城远景，犹如一把刺入天空的巨剑。在妖力的影响下，整片天空都被阴云笼罩。



无幻城模式下登场的神秘女子，暗部的假面下有一张清秀的脸孔。她究竟是谁？敌人？伙伴？留给作为玩家的你亲自去探究吧。

谜之原创角色——雾姬

卷物解谜





▶鹿丸和樱，他们会协助鸣人走得更远。



文 软饼干

擅长制作赛车游戏的Codemasters近日透露将会在PSP掌机平台上推出《Race Driver 2006》，本作沿用家用机版《TOCA Race Driver 2》的内容。据悉游戏画面将达成同类赛车游戏的最高水平，并将在美版中增加全新的内容。

急速房车赛2006
TOCA Race Driver 2006
◆Codemasters◆RAC◆预定2006年5月30日◆美版
◆1～12人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

种类丰富的赛车和比赛

游戏中提供了包括GT大奖赛、越野拉力赛、超级卡车头赛、经典老爷车赛在内的10余种比赛模式。模式种类可以说是相当丰富的。游戏出场赛车数量已经也超过了50辆，其中当然也不乏那些世界顶级跑车。



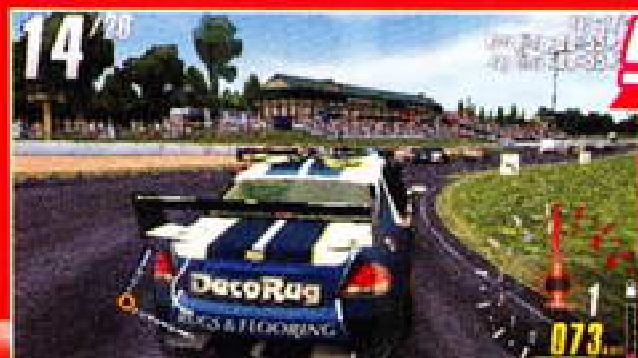
考验综合能力的比赛模式

游戏提供了竞速模式、驾驶技能模式、全球杯赛模式等，这些比赛模式将综合考验玩家的赛车水平。另外，家用版的职业车手模式也将在本作中收录。

逼真的物理引擎

游戏中的赛车都是参考真实的车辆进行制作。比赛的时候如果发生碰撞事故，车身就会反映出相应的损坏，这有些类似与“《火爆狂飙》系列”。赛车的物理运动轨迹逼真，同屏能容纳21辆赛车。另外从赛道与场外背景的制作也能看出游戏制作公司的诚意。





与欧版的不同之处

美版的《Race Driver 2006》将比已经推出的欧版增加10余条全新的赛道。游戏对应PSP无线通讯对战功能，最多可支持12人同时游戏。

文 软饼干

缔造十年传奇，劳拉蓄势待发！



作为“《古墓丽影》系列”第七部作品，游戏主角依然是世界头号财宝猎人——劳拉·克劳馥。这个性感的财宝女猎人将首次出现在PSP掌机平台上，投身于世界各大著名遗迹和名城中展开冒险。《古墓丽影 传奇》也将是劳拉·克劳馥一个崭新的开始。

古墓丽影 传奇
Tomb Raider: Legend
◆Eidos◆AVG◆预定2006年4月25日◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：13岁以上
PSP

全新的游戏开发小组

在经历了《古墓丽影6 黑暗天使》惨痛失败后，公司将本作交由全新的游戏开发小组“Crystal Dynamics”进行制作(初代的开发小组Core Design已经解散)。从公布的实际游戏画面来看，PSP版《古墓丽影 传奇》的画面并不是十分的突出。从人物造型图片中可以看到劳拉脸部刻画比较简陋。


▲劳拉的容貌确实不太符合亚洲人的审美观。

保留初代经典元素，风格回归原点

亚马逊森林、高山峻岭、神秘的古代遗迹，玩家将重新感受到这些“《古墓丽影》系列”中经典场景所带来的冲击。


◀ 遗迹内部，阳光从顶部投射进来。


▲遗迹深处的某个机关被开动了。

全新的冒险装备

制作公司不但保留了以前游戏中劳拉所使用的武器，还为了配合全新的冒险活动，特意为她配备了多款现代武器和探险器材。比如双筒望远镜、强力攀岩抓钩、肩部手电、个人通讯设备以及破片手雷。


▲装备齐全的劳拉大小姐准备出动了。

游戏强调动作性

射击


▲遗迹里面似乎还有人类敌人与劳拉作对。

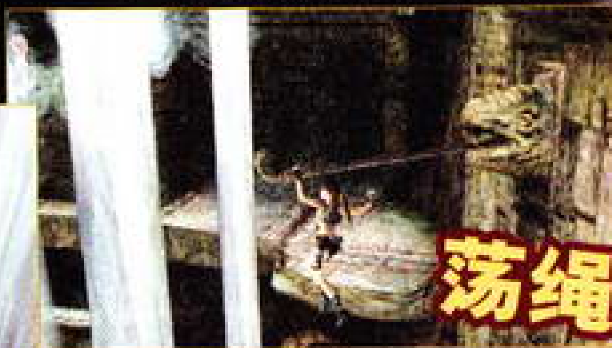
跳跃


▲大跳跃在冒险动作中必不可少的。

攀爬


▼ 只有劳拉才能在险恶的环境中找到出口。

荡绳


▲利用此技能便能通过绝路。



新超级马里奥兄弟
New Super Mario Bros.

◆Nintendo◆ACT◆预定2006年5月7日◆美版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

文 铭风

在很早以前，任天堂便公布了"《超级马里奥》系列"的新作《新超级马里奥兄弟》将登陆NDS。这款作品依旧是横向卷轴的2D动作游戏，而用3D效果来表现的人物和场景让游戏有了革新般的变化。我们将在NDS玩到场景更漂亮动作更丰富的《马里奥》了。

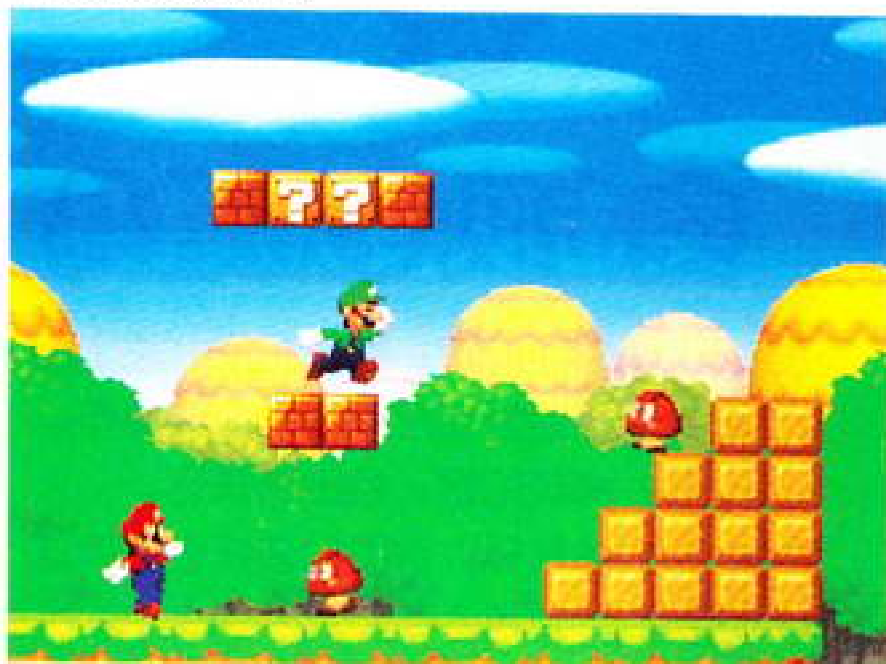
熟悉的角色陆续登场


▲从管道内探出头并吐火攻击的食人花依旧健在。


◀乌龟等熟悉的角色也将在游戏中登场。

利用无线通信来和2P对战

游戏利用NDS的无线通信机能，能够和2P进行通信对战。两名玩家分别使用马里奥和路易，在同一关卡中行动，比谁先到终点。大家可互相陷害，扯对方的后腿。相信游戏中应该还会有合作的模式存在。


◀和朋友共同游戏可是乐趣十足的啊。

丰富的动作

虽然本作回归了之前的游戏方式，但是人物的动作却比以往丰富了，诸如弹墙跳和回转高跳等在N64版中才出现的动作在本作中也会出现。由于画面由3D的形式来表现，人物的动作将十分细腻，真实。


▲诸如弹墙跳等众多新动作将为游戏增添色彩。

文 铭风

ポケモンレンジャー™

《口袋妖怪 突击队》这款"《口袋妖怪》系列"中的分支作品即将在3月23日发售了。游戏以区别于精灵训练员的突击队员为主角，让玩家体验区别于正传的全新游戏。不过游戏自公布后就没怎么介绍，想必很多玩家对本作到底是一个什么样的游戏并没有直接的概念，这次我们就为大家来个全面介绍吧。

口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー
◆Nintendo◆A・RPG◆预定2006年3月23日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄未定 NDS

众人憧憬的职业——口袋妖怪突击队

口袋妖怪突击队是一个利用口袋妖怪的力量来解决居民的各种困难的职业。和精灵训练员一样，突击队员也有自己的组织。所有的突击队员都从属于"突击队联盟"。

突击队员们的工作准则就是守护自然。在任务进行时，他们会利用手中的大指针来获得野生口袋妖怪的帮助，而在任务结束后会让这些口袋妖怪回到大自然之中去。不过每个突击队员都有一个自始至终陪伴着自己的口袋妖怪，能够携带这个"搭档"去执行任务。在口袋妖怪的世界中，利用野生口袋妖怪来守护大家的突击队员是众人憧憬的职业之一。



男主角的搭档是负电兔

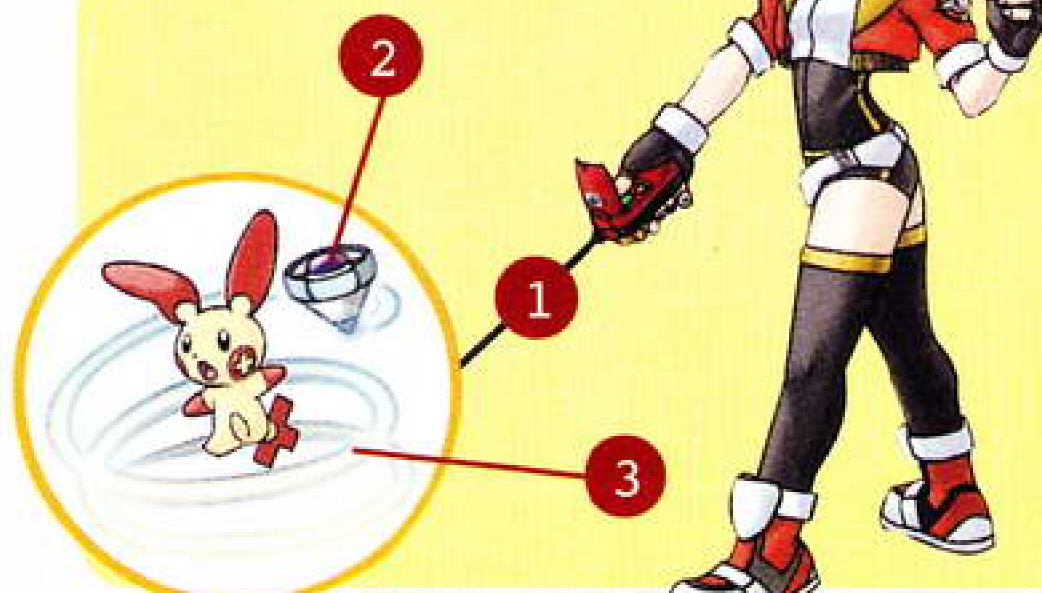




▲每名突击队员都有自己的搭档。



女主角的搭档是正电兔



突击队专用道具

1.捕获指针：类似图鉴，突出的指针能控制捕获陀螺进行各种操作。

2.捕获陀螺：绘出捕获环。

3.捕获环：包围口袋妖怪，传达队员们的指示。

借助口袋妖怪的力量来完成任务

突击队员们的工作内容就是完成居民们的委托。而这也是游戏的主要进行方式，玩家要操纵角色们在各地冒险，找到需要帮助的人们。主角作为见习的突击队员要不断完成任务，获得大众的认可。





◀▲接受了老伯的委托，将迷路的口袋妖怪带回老伯身边便完成了任务。

完成任务后可提升等级





当你完成任务后便能够获得评价，当积累到一定程度后便能够提升你的突击等级。随着等级的上升，你所能接受的任务的范围，以及能够带领的精灵的数量都会增加。等级表现了突击队员的能力，一共有10个等级。角色的等级会在着装上表现出来，肩上的数字便是。

用触控笔来移动和对话

游戏中所有的操作都需要用触控笔来完成。在地图上移动时，能够用触控笔控制角色的行走方向。而当你要调查地图上的某个地点，或者是和某人对话时，你只需用触控笔轻轻点击一下相关物品或是人物，十分方便。





▲和人对话只要点击就可以了。



▲在地图上移动时用触控笔来决定方向。



口袋妖怪和“捕获”

在执行任务时突击队员只能借助野生口袋妖怪的力量。而想要将自己的心情和思想传达给这些不是自己培育的口袋妖怪，让它们来帮助完成任务的话，就要用名为“捕获”的技巧。

接触地图画面上的口袋妖怪后，便能进行捕获了。利用触控笔控制捕获陀螺，围着口袋妖怪绘画出捕获环。根据怪物种类的不同，所需的陀螺和所绘捕获环的圈数都各不相同。



▲接近城镇中的口袋妖怪。

捕获开始



▼利用触控笔控制捕获陀螺，绘出捕获环。





▲当捕获环将口袋妖怪围住后，它们的头上会出现数字。在数字为0前要不断描绘。

◀OK字样出现后表明捕获成功，之后就能借助它的力量了。

失败的情况

捕获的过程中，对玩家触控笔的操作有很高的要求，画出的捕获环一定要将口袋妖怪包围起来。绝对不能够碰到口袋妖怪，否则捕获就失败了。所以你不但要预先估计口袋妖怪的动作，同时还要用触控笔快速地划圈。



▲捕获环碰到口袋妖怪后就立刻损坏，不管里之前已经围了多少圈，都要重来。

▼而当环被口袋妖怪的技能打到时陀螺的能量便会减少，画面左上就是陀螺的能量。



捕获成功

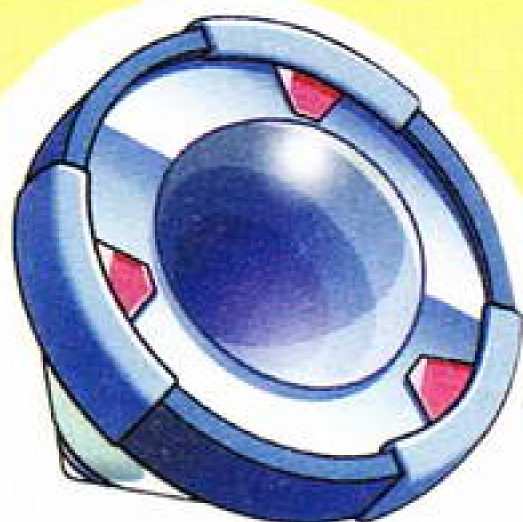
捕获成功后便能借助相应的口袋妖怪的力量，与此同时还能够获得经验值。此外还能将被捕获的口袋妖怪的资料登陆进捕获指针内。

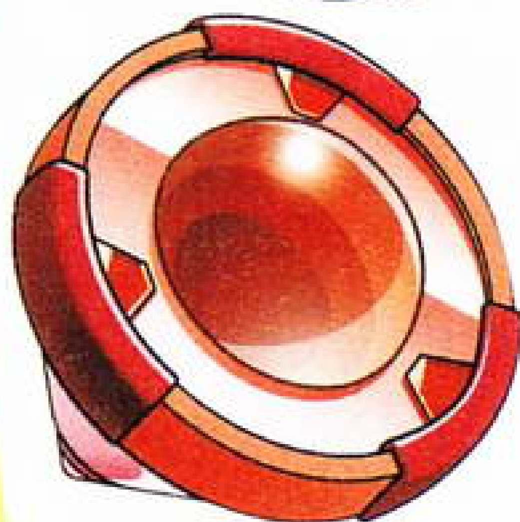


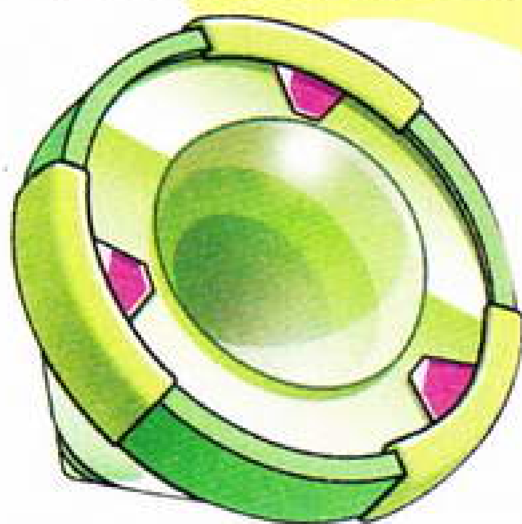
▲捕获成功后获得经验值。

可带领口袋妖怪的数量根据你的突击等级而增加









使用不同颜色的捕获陀螺



捕获陀螺有着各种不同的颜色和作用，你要根据口袋妖怪的特性和类型来选择使用。

本作的舞台——弗奥雷

本次故事的舞台和之前的作品不同，是一个叫弗奥雷的地方。在各个城镇中都有突击队的活动基地。



丰绿的城镇 圆圈镇



主角最初登场的地方，他就是在这里成为突击队的一员的。在这里的突击队长疾风的领导下开始了冒险。

旅人的大门 佛露镇



是个很大的港口，能够前往其他各个地点，被称为是旅行者的大门。离开了圆圈镇后主角便来到了这里。

利用口袋妖怪的力量来解除障碍

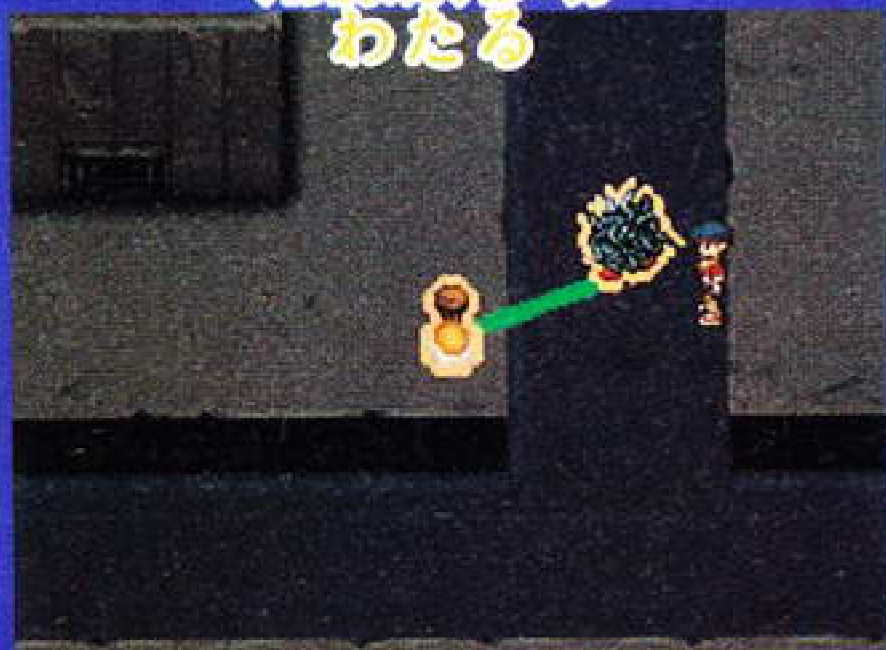
要完成任务必须借助口袋妖怪的力量。不同的口袋妖怪所拥有的能力也是完全不同的，不同的能力对应不同的机关，你带领的口袋妖怪所拥有的能力可在上屏看到，以图标来表示，十分直观。下面就让我们看看游戏中有着哪些能力吧。





▲点击拥有相应能力的口袋妖怪，再点击障碍或机关就可让其破除机关了。

用藤条移动 わたる



拥有这个能力的口袋妖怪，能够借助藤条来将主角荡到河对面去。

灭火、草木生长 みずかけ



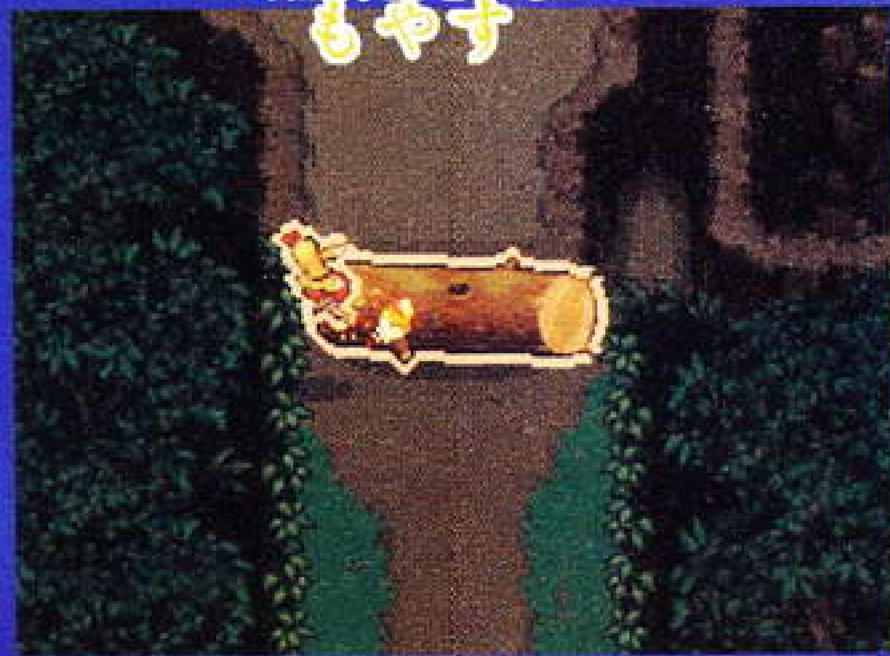
想要扑灭火焰的话，就要找到拥有喷水能力的口袋妖怪了。它能够将火焰完全熄灭，不过树还是会被烧毁。

回复指针能量 じゅうてん



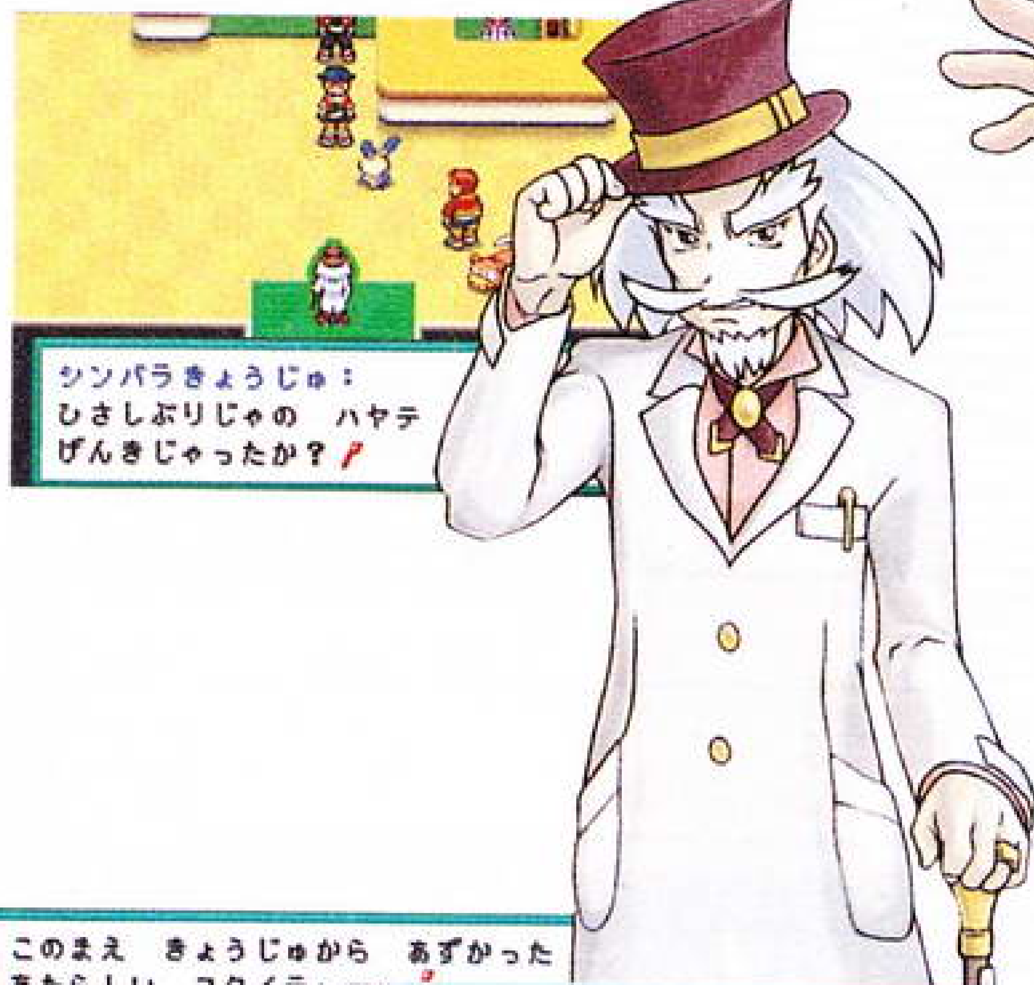
当指针的能量不足时就要尽快找拥有这个充电能力的口袋妖怪帮忙了。一般拥有此能力的是电系怪物，这里我们找到了皮卡丘来帮忙。

燃烧障碍 もやす



游戏中会有各种障碍物挡住主角们的去路，而其中某些东西是能够用火焰将其消除的。上屏还会显示怪物的技能等级，火力高的怪物，能消除的障碍也就多。

登场人物介绍



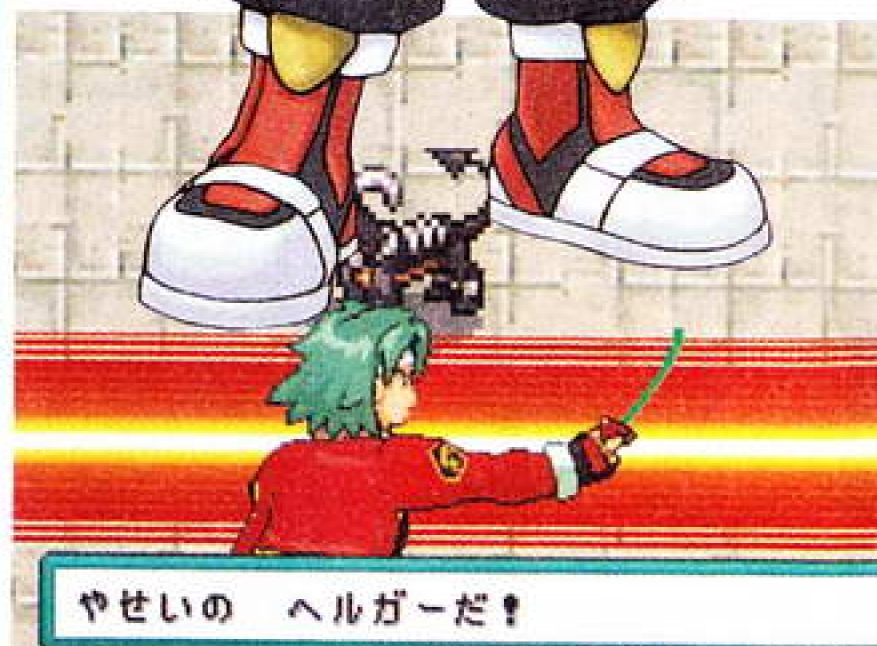


疾风

是圆圈镇的突击队首领，带领着主角成为见习的突击队员，他的捕获水平是一流的。

真原教授

是突击队联盟的最高技术顾问，疾风的朋友，也是捕获指针的发明者。







恶人?

这对带着眼镜，穿着也是一个风格的男女将在主角冒险中捣乱，她们的目的究竟是?

丈

是佛露镇的突击队首领，曾和疾风是好友，并在同一队伍里工作。

文 胧月



之前我们已经在第28辑的卷首特辑里介绍了本作。看得出来，厂家对于本作寄予了一定的厚望，并且力求制作出一款全新面貌的《天诛》。如今这款NDS版的《天诛》已经正式确定副标题为"暗影"，潜入依然是游戏的主题，而力丸和彩女将再度上演忍杀大戏。

天诛 暗影

天诛 DARK SHADOW

◆FromSoftware◆ACT◆预定2006年4月6日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

物语 Prologue

本作的时间设定在《天诛一》和《天诛二》之间。"阳炎座"一战后，力丸与彩女失去了恩师、师兄弟以及忍之里，无处可归的他们暂时寄身于乡田家的当主——乡田松之信的门下。在两年的时间里，两人替乡田完成了大大小小各种任务，这次他们又接到了新的命令。

距离乡田境边不远的才贺村，是本次任务的目的地。

"将某个重要人物从才贺带回乡田。"

可是，当他们到达时，这里完全像被洗劫过一番。破败的村落，荒凉的废墟，一片狼藉……



赤间家的公主，政治婚姻的牺牲者

志津姬



▲豪雨之夜出逃的志津姬。

赤间家是和乡田家同盟的小国，当主赤间时赖出于政治原因，强行将她许配给邻国的八角景正。当她想逃走的时候，却受了箭伤，最终在才贺村不支倒地。





◀▼在才贺村昏迷过去，保护她的任务自然落到力丸和彩女的肩上。

收集忍具的素材，制作陷阱

发动各种忍术陷阱的忍具需要玩家自己制作，这些素材可以在平时的任务里收集。总共有90多种道具，光是收集过程也是非常有趣的呢。



▶普通的饭团，回复最大体力值的1/4。但是只要玩家愿意，就可以将之改造成忍杀敌人的毒饭团。



▶小小的一个地雷，制作起来还需要花一点功夫。

主人公依然是我们熟悉的这两位



擅长体术的优秀忍者，有着坚定不移的信念和拔群的忍术，任务执行能力无人能够超越。

力丸

继承名刀十六夜的东忍流忍领



虽然是女性，但一直被当作男性忍者训练长大。对忍术有着相当高的天赋，年仅14岁时就获得东忍流免许皆传的忍术修行。

彩女

冷酷的天才女忍者

一击必杀！设置陷阱的新一代"天诛"始动！



▲彩女在执行任务，小心不要被发现。

▲设置好手里剑陷阱，引诱敌人走近。



◀忍杀发动！

之前已经介绍过，本作通过陷阱来忍杀敌人。这个系统其实算不得新鲜，之前家用机版的恶搞名作《恶代官》系列"便已经发扬光大了。《天诛 暗影》借助NDS的双屏，会对中了陷阱的敌人给予大迫力的特写镜头，同时玩家也能更直接地面对多种残忍的忍术，体会虐杀的快感。

多种陷阱，多种杀法，任你自由组合

既然以"陷阱"为卖点，《暗影》在陷阱的设计方面可谓下足功夫。是不是觉得传统《天诛》里的近身刺杀颇为单调？来看看本作中各种匪夷所思的杀法吧……











编者的话

第一感想是，2D的彩女好漂亮。而游戏的静态3D画面并不输给之前在其他平台上发售的版本，很让人期待。玩家们也许会不自觉地拿它与PSP的《忍大全》做出对比。其实两者虽然都打着《天诛》的大旗，侧重点并不一样。《暗影》作为一款突破传统的新作，的确比较适合NDS平台。只是目前还不知道触摸屏除了快捷地设置陷阱外是否还有其他的使用方法，请大家期待进一步的报导。

文 铭风

Rune Factory
ルーンファクトリー

《魔法工厂 新牧场物语》由于其另类的世界观和独特的游戏方式而受到众多“牧场饭”的关注，相信大家也一定想知道游戏的具体内容吧。这次我们就通过和制作人问答的形式来为大家带来游戏的各方面情报，让大家深入了解本作。

魔法工厂 新牧场物语
ルーンファクトリー 新牧场物语
◆MMV◆SLG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

制作人 はしもとよしふみ



担任过《精灵驿站 女生版》(NDS)和《幸福之诗 世界版》(NGC)的制作工作。这次的《魔法工厂》从制作到监督都由他负责，这次就由他来回答一些大家关心的问题。

介绍点新角色吧

和系列作品一样，在城镇中也是有着众多个性角色存在的。现在就为大家透露其中一个(如右图)，她是城镇中的居民，是个性格大方的大小姐啊。

想知道男女主角的具体资料



之前的情报中已经为大家介绍过一些了。男主角本来不是游戏中那个城镇的居民，由于某种原因丧失了记忆而来到了这里。受到同样因为某些原因居住在村外的女主角的帮助，借来了牧场的土地而开始了自己的牧场生活。男主角叫拉古拿，女主角叫米丝特。

本作能和女孩子结婚吗？

结婚这个重要的要素当然不会舍弃。和之前的作品一样，包含女主角和刚才介绍的菲儿在内，能够结婚的对象是十分多的。这些女孩子的类型各种各样，能让各类人选择自己所喜欢的来进行追求。当然，想要结婚首先要让对方对你的好感达到一定程度，这个过程可并不容易。



◀图片中那个修女打扮的居民会是结婚候补之一吗？

菲儿

镇长的女儿，有着背负起城镇命运的责任感。由于身体很虚弱，所以经常待在家中，主角可前往养鸡场帮助她。

主角住的是个什么样的城镇？

这个城镇是交易的通道，也是文化的中继点，所以出现在这里的人物的服饰什么的多种多样。居住在城镇中的人表面普通但都深藏不露，比如询问某些在这里长住的人可得知他其实是某某国很有名的人。

在这个城镇的周围有着众多国家和其他城镇，然而遗憾的是主角并不能前往那些地方。不过那些国家的不同种族的人经常会在镇里出现，让你感觉到周围国家的存在。


▲镇中的道路四通八达，有着各种各样的人出没。

有没有以往系列中的角色登场？

当初的确有考虑过让系列中的角色在本作中登场，但是讨论到最后还是觉得本作的世界观和之前作品相比变化很大，还是不要让之前的角色出现比较好。于是就没有考虑将以前的角色放入游戏中了，同样地，以前的小精灵也不会在游戏中出现了。



是不是能像饲养家畜一样饲养龙？

在游戏中玩家可饲养怪物，其中有龙这个种族登场。游戏中的怪物有着各种各样的技能，被分为好几个种类。有擅长“培育作物”的怪物，有擅长“守护牧场”的怪物，还有代替主角工作的的怪物，最后还有能让主角骑在背上，可当作交通工具到处移动的怪物。



是用剑来攻击怪物将它击倒吗？

的确是拿剑来战斗，不过却不是你们想象的那个样子。应该是使用拥有特殊魔法效果的剑来攻击怪物，让它们回到本来居住的场所。关于剑的详细设定，大家可期待以后的情报。


▲虽然看起来是在用剑攻击，其实是用魔法将怪物送回去。

战斗时会血花四溅吗？

这个可是《牧场物语》啊，正如之前所说的，主角的剑并不是在砍杀怪物，所以那些血腥的画面当然也就不会出现了，担心的玩家们大可放心。




▶▲被怪物围住了，要小心应付啊。

怪盗ルソー

NDS上总是能有一些充满创意的作品为我们带来惊喜，这次为大家介绍的完全新作《怪盗卢梭》就是一款创意和玩法都让人耳目一新的游戏。就让我们一起来先睹为快吧。

文 海文

怪盗卢梭
怪盗ルソー
◆Namco◆AVG◆预定2006年◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定 NDS

充分利用NDS机能展开的怪盗冒险大活剧！

在游戏中玩家要扮演正义的怪盗卢梭利用自己的特殊能力来解决身边发生的众多事件。卢梭最擅长的就是变装，利用变装获取各种各样的情报，潜入常人难以进入的秘密场所就是游戏的主要内容。同时游戏的剧情会以漫画一般的方式展开，众多个性丰富的人物也会陆续登场。

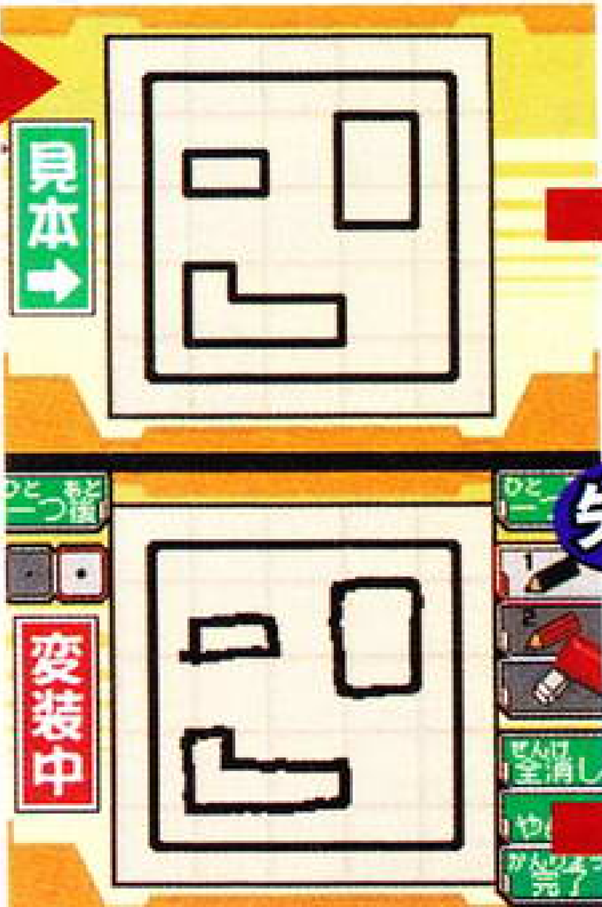
游戏的核心系统——变装

在游戏中很多场合下都要利用到卢梭的变装能力。而变装的过程可是需要玩家亲手完成的哦，这也就是游戏的最大乐趣所在。



▲潜入美术馆中的卢梭发现了一座雕像。

▼这时就会进入变装画面，上屏幕会显示出图例，玩家要根据图例在下屏幕中画出一模一样的图案。



成功 完美变装



▲与旁边的雕像一模一样，警卫们都看不出任何破绽。

失败 眼看就要被揭穿



▲画得不好的话就会被警卫们一眼看穿。

游戏中的变装种类也非常丰富！



▼得到照片后就可以在特定场合变装为照片中的人物。





▲下画面中出现镜头标志就说明可以进行摄影了。

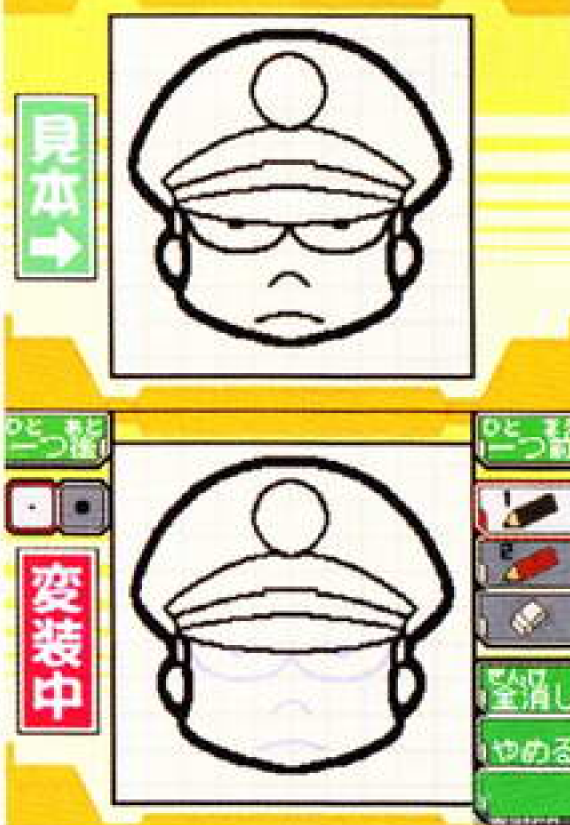
有时玩家需要变装成不在自己身边的人或物，这时就要利用照相机先将要变装对象的面孔摄下来，已备不时之需。





游戏中还有一些场面允许玩家进行自由变装，自由变装时就没有什么限制了，玩家可以自由发挥，充分展现自己的美术细胞。

游戏也考虑到了那些不是太擅长绘画的玩家，选择简单难度的话，在需要变装时触摸屏上就会出现供玩家描画的线条，只要照着线条画就能顺利完成变装。



▲这样画起来就轻松许多了。



根据变装的拟真程度，玩家会得到A、B、C三种不同的评价，评价都会被系统自动记录，追求完美的玩家可以尝试挑战全A评价。此外在一些比较特殊的场合，画面中还会出现“疑惑槽”，疑惑槽就是衡量卢梭的变装是否会被识破的一个量化指标，当疑惑槽到达100时就会变装失败，这时需要回答各种问题来减少疑惑槽的上升，平安度过危机。

利用触控笔和触摸屏解开迷题，触发机关

当卢梭遇到麻烦时，就要利用周围的环境来摆脱困境，这时就要利用到NDS的触控笔和触摸屏了。



▲注意右下角的图标，这个图标出现就表示画面中有可以利用的机关。尝试点击画面中的吊灯吧。



▲卢梭利用吊灯像钟摆一样踢倒了追来的警卫。这样的场面在整个游戏中应该有不少。

主要人物介绍



卢梭

（本名：海藤流想）

本作的主人公，平时是个正义感非常强的小学 5 年级学生，但真实身份则是怪盗卢梭，当然别人是不知道这一点的。



怪盗卢梭

正义的大盗贼，能够利用变装能力完成许多看似不可能的任务。是个非常有行动力的人，有时也会冒冒失失地犯一些小错误而使自己陷入危机，不过总是能凭借自己的毅力和运动神经化险为夷。



河本塞娜

卢梭的同学，开朗并且很关心他人的女孩子，在学校中很受欢迎。内心很崇拜卢梭，在某次事件中身陷危机，在卢梭的帮助下才化险为夷。



波奇

（本名：犬饲保知）

卢梭的好友，身为警察的孩子同样拥有很强的正义感，不过本人似乎有点靠不住……



新闻

（本名：新闻配）

卢梭的好友，极端热爱摄影以及报道新闻。卢梭、波奇和新闻常以三人组的形式一起活动。



茶叶老师

平时总是盯着卢梭并且不厌其烦地对其展开说教的老师。作为一名老师，飞机头的发型显得个性十足。同时在说教时还会使出以发型命名的必杀技“炎之飞机头”，学生们无不闻之色变。



警卫

卢梭潜入的地方总是会出现他们的身影，利用大众脸人物特有的数量优势，有时也会给卢梭带来不小的麻烦。

漫画一般的故事情节

本作的一大特色就是以漫画形式展开的剧情，很容易让玩家投入其中。



▲怪盗卢梭似乎受到了名侦探波查理的挑战。



▲流想的同学们都不知道流想其实就是怪盗卢梭。



▲在名侦探和怪盗之前，塞娜还是对怪盗情有独钟。

在漫画和动画领域都大受好评的《魔界奇兵》即将在NDS上推出全新作品。本作的剧情是在原作世界观的基础上进行完全原创的，原作的FANS一定不能错过。此外游戏的操作全部可以在触摸屏上完成。

文 海文

魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔

メルヘヴン　カルデアの悪魔

◆Konami◆A·RPG◆预定2006年3月30日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS



メルヘヴン
MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE
カルデアの悪魔

虎水银太

本作的主人公，原本是一个普普通通的中学生，与能够说话的ARM百宝一起在异世界"marheaven"展开了冒险。

多洛茜

与银太一起在异世界"marheaven"战斗的魔女，平常给人开朗的感觉，但也有着"恶名昭彰的魔女"的称号，充满着谜团的人物。

移动 向着目的地点击屏幕就能前进！



▼移动的时候在想要前进的方向上点一下屏幕就可以了。



▲触摸屏显示游戏的主画面，上屏幕则是用于显示人物之间的会话以及人物的数据等等内容。



▲使用各种指令时只需点击画面上方的指令图标即可。

战斗 利用触控笔发动ARM！



▲这是多洛茜发动的ARM，每个同伴都能使用不同的ARM。



◀战斗中也是使用触控笔来进行控制。在选定ARM后，点击想要发动的地点。



▲这时就会出现华丽的演出画面，巨大化的百宝从空中落下，给全体敌人造成巨大伤害。

文 胧月



日前，移植自PS2的RPG大作《异度传说Ⅰ·Ⅱ》已经确定了发售日期。时间紧迫，各位准备入手的玩家可要提早存钱啊。言归正传，这次给大家介绍的是本作的战斗系统以及最后一位主要人物——在《异度传说Ⅱ》中正式登场的卯月仁。

异度传说Ⅰ·Ⅱ
Xenosaga Ⅰ·Ⅱ
◆Namco◆RPG◆预定2006年3月30日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
NDS

之前连制作人都含糊其词的“巨大机器人”，如今也确定会出现在本作。这样，战斗依然可分为角色战和机器人战两种模式。在战斗中，玩家可以自由控制我方角色乘降E.S.兵器，根据敌方属性决定到底该以哪种方式战斗。

角色战

卯月紫苑

■紫苑的战斗画面，以炸弹作为前奏攻击。






▲依然会有特写镜头。



▲主要攻击手段——能量波。

▶NDS版中出现的新服饰。



卯月仁

性别：男
身高：183cm
体重：75kg

卯月紫苑的哥哥，精通日本剑道的成熟男人。不论何时都沉着冷静的他，是元星团联邦的军人。退役之后在第二米鲁奇亚经营一家古书店，偶然的机会和紫苑兄妹重逢。



▲仁的连续攻击，首先是靠近敌人……



▲大攻击力的必杀技发动时会有特写。



▲攻击判定产生，多段的突刺攻击。

•相关报道• 第一报 Vol.25 Page72～73 第二报 Vol.28 Page65～67

机器人战

搭乘名为“E.S.”的人形兵器战斗，我方有三台E.S.可以参战。尽管这不是游戏的主要战斗方式，不过面对某些对机械属性弱的敌人，使用E.S.就可以轻松解决。



■机器人对机器人，我方的E.S.中都搭载着主机师和副机师。



▲根据主、副机师的搭载组合不同，E.S.的攻击技巧也会有相应变化。



▲机器人战的一大缺点，就是回复HP不甚方便。

战斗系统详细解说——《异度传说》的策略性要素

两大核心系统——事件盘与BOOST

事件盘

战斗没有回合的概念，行动的先后根据角色本身的行动力而定(类似《FFX》)。随着敌我双方交替行动，上屏左上角的事件盘也会作周期性的变化。此事件盘会影响角色的行动效果，该影响效果是不分敌我的。事件盘有四种模式：1.会心模式；2.BOOST模式；3.幸运模式；4.无效果模式。如图所示：

	会心模式	在该模式下，角色的会心一击几率上升。
	BOOST模式	攻击时角色BOOST槽积蓄量上升。
	幸运模式	获得的金钱、以太点数都会以平时的倍数上升。
	无效果模式	没有任何影响的模式。



在《异度传说Ⅱ》里，某些场景地图上需要直接驾驶E.S.进行移动，这样E.S.就不是单纯的兵器那么简单了。



▲系统提示：该角色行动完毕后将会转换到该模式。

事件盘4个模式的流动就按照如上的顺序进行。不过，战斗初始时的模式是完全随机的。观察这4个模式，我们不难总结出，会心模式和BOOST模式是最适合我方主力角色进行攻击的两个模式；而在幸运模式结束战斗无疑是最合算的；至于无效果模式，我们就留给敌人吧。

预约特典







■本作还有豪华的预约特典——精美的《异度传说》台历。



BOOST

事件盘介绍完毕，细心的玩家可能已经发现，在某场战斗中，既然敌我双方的行动力已经确定，而事件盘的模式转换顺序也是不变的，那么岂非完全听天由命了么？要解决这个问题，就要了解BOOST系统。

◀ 利用BOOST抢占事件盘下的有利模式。

BOOST槽

角色每行动一次，该槽就会积蓄。每蓄满一槽该角色就有一次B O O S T 的机会，最多可蓄三个BOOST。一旦发动了BOOST，该角色就能抢占下一次的行动机会。举个很简单的例子，强力BOSS战时，假如下一回的事件盘将流转到会心模式，而行动角色又是BOSS时，很可能我方角色会被BOSS给一击秒杀。这时候让我方角色发动BOOST，那么该角色就可以抢占会心模式，而BOSS的行动就自然地延后到了BOOST模式，对我方威胁大大降低。





▲双重BOOST发动。

双重BOOST

当我们两名角色连续使用B O O S T 时，就发动了双重BOOST，此时该两名角色进入协力状态，能够发动与平时不一样的协力攻击。

▶ 发动协力技的两人。





■攻击敌方全体的高级技能，威力非常可观。

NDS的原创要素——领域系统



敌我双方的领域各是一个3×5的方块区。轮到自己行动时，该角色可以自由在区域里移动后再行动。越靠前排，攻击力就会越高，相应防御力下降；后排则反之。当然，这个领域不单是影响攻防能力，一方角色的某些特殊占位还会构成特殊阵形，从而引发特殊效果。



▲特殊效果发动。

特殊阵形下的必杀技



◀ 特定的角色与其他角色组成的阵形，更可以发动一些特殊必杀。



◀ 这种攻击甚至可以攻击平时无法伤及的后排敌人。



ツバサクロニクル Vol.2

文 胧月

翼 编年史Vol.2

ツバサクロニクルVol.2

◆Arika◆RPG◆预定2006年春◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

去年秋天，Arika在NDS平台发售了《翼 编年史》。该游戏根据同名人气动漫改编而来，受到一些原作FANS和RPG迷们的追捧。如今，该厂也正式宣布其续作业已在锐意开发中，平台依旧是NDS。继续期待小樱和小狼会有什么样的精彩演出吧。

你所没有见过的原创剧情，展现《翼》的全新篇章！

剧情

同前作一样，游戏的流程分为剧情和战斗两个部分。前者是游戏的主体，以类似AVG式的对话框表现。本作的剧情以动画中《樱都国篇》为基础，诸如让刃这些角色自然也会登场。





■跟前作一样，剧情部分主要在上屏展现。

作为游戏的一个卖点，本作中的原创剧情很让人期待。玩家需要到小狼、黑钢和法依的过去里试练一番，相信老玩家也能有耳目一新的感觉。



战斗

在剧情的进行过程中，一旦发生了事件，就会切换至战斗状态。

猜拳胜负

战斗部分同样沿袭前作，通过包、剪、锤三种属性的互相克制来进行。猜拳获胜的一方就可以对敌人发动攻击了。敌我双方都有固定的体力值，直到一方的体力值为0，战斗就会结束。

三名战斗角色可供选择

主角小狼不消说自然是战斗的主力角色了，不过本作中的黑钢和法依也是可以参加战斗的。







占卜的变化

在前作的游戏里，玩家可以占卜出自己的幸运角色和幸运颜色。而本作则可以占卜幸运卡片和运势走向，算是游戏之余的小小点缀吧。除此以外还有各种迷你游戏，游戏在细节上也比前作更加完善了。

文 软饼干

METROID PRIME HUNTERS

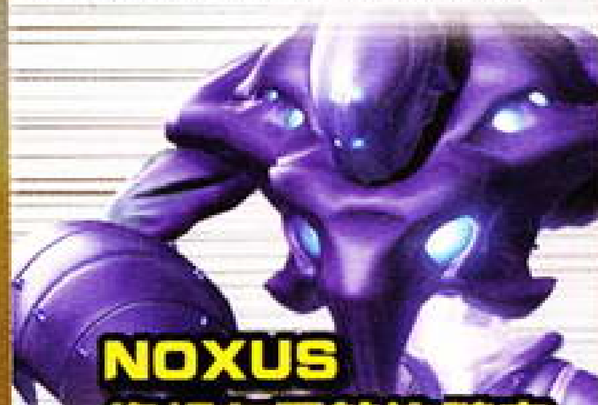


作为任天堂公司的金字招牌之一，“《银河战士》系列”一向以优秀的品质而著称，其NGC版和GBA版都受到玩家们很高的评价。这次将在NDS平台推出的这款《银河战士Prime 猎人锦标赛》，与NGC版《银河战士》一样是以第一人称的方式进行游戏，而非GBA版的2D横版过关类型。

银河战士Prime 猎人锦标赛
Metroid Prime Hunters
◆Nintendo◆FPS◆预定2006年3月20日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆34.99美元
◆对应Wi-Fi连接器◆推荐玩家年龄：13岁以上
NDS

六名赏金猎人

游戏中将有6名赏金猎人登场，他们都持有自己的母舰。制作小组表示希望他们也同样能受到玩家们的青睐，并将可能根据受欢迎程度来制作他们各自的游戏。


NOXUS
终极力量的追随者


SYLUX
谜之赏金猎人


SPIRE
坚硬的岩石人


KANDEN
恐怖的生物兵器


TRACE
扩展疆土的异形


WEAVEL
强力的太空海盗头目

新增功能 语音聊天功能

在《掌机王SP》第17、27辑中已经介绍过，只要通过NDS的上网连接装置——USB Wi-Fi连接器，玩家们就可以上网与世界各地的玩家进行联机对战。而现在根据任天堂美国分部透露的消息，即将在NDS上推出的《银河战士Prime 猎人锦标赛》不仅设有对战功能，而且还将允许玩家进行语音聊天。通过VoIP网络传送技术和NDS内置麦克风，玩家可以进行语音交谈。但是想要做到这一点还必须要具备麦克风、网络连线等设备，另外要注意的是聊天只能在休息室中进行而非在战斗过程中。《银河战士 Prime 猎人锦标赛》也是NDS掌机平台上第一款支持语音聊天功能的游戏。

七种多人游戏模式

战斗模式

进入战斗模式，你的任务就是要在有时间限制的死亡竞赛中消灭你的对手。尽可能多地获得比对手更多的斩人数来赢得胜利。

生存模式

在生存模式中，游戏开始时的生命是有限的。目标很简单——在自己的生命耗尽之前消灭所有敌人，直到你自己成为最后一名猎人。

赏金模式

为获得Octolith的财产

萨姆斯的武器

POWER BEAM(能量射线)

萨姆斯的标准武器，弹药无限。射击速度快慢取决于玩家的按键速度。

MISSLE(导弹)

强力武器，需要玩家预判好提前量。

BOMB(球型炸弹)

球状态时所使用的武器，能连续放置3枚。

DEMO版的游戏模式

REGULATOR(体验模式)

有10分钟内消灭沿途所有可见敌人，并最终与萨姆斯的假像进行战斗。

SURVIVOR(生存模式)

在主角倒下前消灭尽量多的敌人。

MORPH BALL(球状态模式)

在1分钟内按规定路线沿着蓝色能量球的路线滚到终点。

银河战士 初猎 体验版简介

FIRST HUNT

简洁明快的画面

从片头简短的一段CG可以看出制作厂商的诚意，利用NDS双屏来同时显示整段CG是较为流行的做法。静止画面精美逼真，动态画面流畅，锯齿较少，整体感觉比较和谐。以NDS的机能来评判整个画面，已是同类游戏的佼佼者。不过在声音方面比较糟糕，NDS的内置喇叭的效果实在是不敢恭维。



▲CG片段的素质不赖。

五种操作方式

作为一款FPS游戏，最应该讲究的便是操作是否舒服，是否顺手。游戏提供了5种操作形式供玩家选择，这其中各有各的好处，哪一种顺手看玩家自己的喜好了。

触摸式的系统

如果选择触摸式操作的话，整个游戏会轻松很多。以默认操作为例，十字键控制方向，而利用触控笔滑动来控制角色的瞄准和转向，双击下屏为跳跃。游戏中的“球状态”可以直接通过触摸下屏左侧标志来进行快速切换。



▲五种操作方式满足不同人的习惯。

	行进	瞄准	开火	跳跃	变球
默认模式(S)	十字键或ABXY	触摸控制	L和R	双击下屏	触摸下屏标志
双手模式(DR)	十字键	ABXY	L	R	触摸下屏标志
双手模式(DL)	ABXY	十字键	R	L	触摸下屏标志
触摸模式(TR)	十字键	触摸控制	点击屏幕	L	B
触摸模式(TL)	ABXY	触摸控制	点击屏幕	R	十字键的下

而战，第一个将财产运送到指定地点的猎人将最后赢取胜利。这是目的最为直接的赏金模式。

防守模式

赏金猎手将进行“山丘之王”的游戏。当你成为指定猎手后，就要尽力去保卫指定地区的安全来增加自己的分数。

究级猎手

提高成为究级猎手的能力，看看在竞争者都想尽早结束你这种能力的同时你能坚持多长时间。坚持时间最长者获胜。

捕捉模式

在捕捉模式中目的是消除敌方的威胁并偷取他们的“Octoliths”，当双方的“Octoliths”都在你的基地时便会得分。

Nodes模式

探索竞技场以寻找“Node Rings”，当“Node Rings”在你的控制之下便可以取得分数。谁在最快达到要求的分值便会赢得比赛。

游戏特点

分支型任务模式

剧情发展并非单一的直线型。

五个以上的场景

单机游戏也至少可以在5个以上的星球上冒险。

种类丰富的联机地图

联机对战可以选择25种以上的地图。

全新的故事

本作故事是发生在《银河战士 Prime》和《银河战士 Prime 2》之间。



▲利用触控笔或触控带都能进行操作。



▲联机对战准备界面。

文 软饼干

AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS



帝国时代 帝王时代

Age of Empires: The Age of Kings

◆Majesco Games ◆SLG ◆2006年2月14日◆美版

◆1～4人◆自带记忆功能◆29.99美元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

帝国时代，一款以中世纪为背景，各大文明古国相互争霸为题材的即时战略游戏。其无比丰富的战略性与浓厚的世界观吸引了数以万计的玩家。2006年2月，《帝国时代》终于登陆掌机平台，制作公司为了体现出掌机的便携性，特意将原本的即时战略方式修改成回合制战略方式。

帝国争霸，浴血疆场！

五大势力



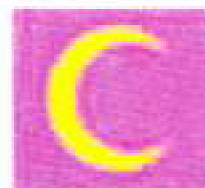
法国

曾经一度被罗马帝国认为是蛮族的法兰克，早在公元5世纪便开始沿着莱茵河向南方扩张，并一路进军罗马人管辖地高卢（现法国）。

圣女贞德



在长达百年的英法战争中，一名出生自农村的法国女孩率领着法国皇家军队对抗英国军队的强大武力，后被诬陷为巫女被处以火刑活活烧死。她的英雄事迹直到现在都被法国人民所铭记。



撒拉逊

原本居住在现今叙利亚与沙特阿拉伯附近的沙漠游牧民族，几乎要荒废的游牧民族却突然在公元7世纪爆发，并在150年内建立了一个伟大的国家。

萨拉丁



伊斯兰世界最伟大的英雄之一，集仁慈与智慧于一身。在其年轻的时候便立下了将十字军赶出圣地耶路萨冷和阿拉伯的雄心壮志。



英国

公元400年，在罗马军队从高卢（现代的法国）撤退以后，大不列颠群岛陷入了几乎没有历史记载的黑暗时代。早期的不列颠遭受长达400年罗马文化冲击与蛮族的骚扰，几乎已经不复存在了……



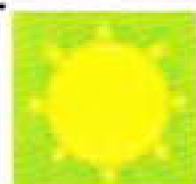
日本

位于亚洲大陆的日本，由于当时地理位置的关系，接触西方文化比较少，靠着吸收临近地区的文化来逐步发展。

源义经



日本历史名将，同样也是一名军事天才，擅长运用骑兵战术，号称“战神”。在成功平定敌对势力后遭小人迫害，被迫自刎，是日本家喻户晓的悲剧英雄。



蒙古

蒙古是来自中亚西伯利亚地区大草原的游牧民族。在经过一段时间的内部战争后，逐渐团结起来向整个欧亚大陆进行猛烈扩张。

成吉思汗



铁木真，一个让地球颤抖的名字，蒙古民族的伟大英雄。早在13世纪中期，他所率领的大军一路横扫欧亚大陆，并几乎征服了所有的亚洲地区。

理查德一世



“狮子心”理查德一世，作为英国最伟大的英雄之一，以出色的军事才能与勇敢的军事作风著称，其最辉煌的时期在十字军东征期间。

菜单简介

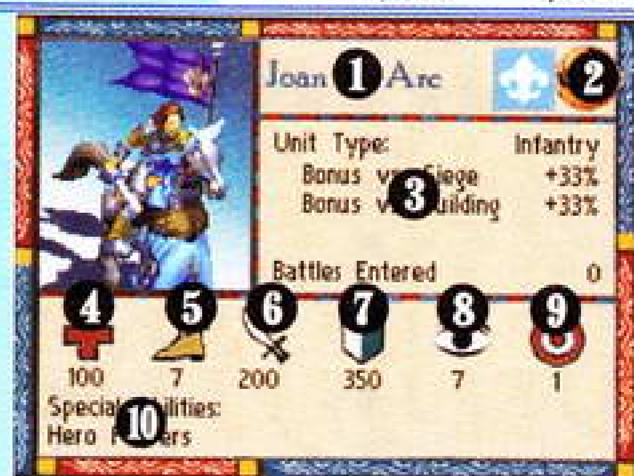
Single Player	单人模式
Multiplayer	多人模式
User Profile	存档记录
Bonus Items	奖励专栏
Library	历史背景
Credits	制作者介绍

由于NDS的双屏设计，玩家在游戏时，上屏显示各种战场信息，而下屏幕则是实际操作界面。利用触控笔功能玩家可以直接点击地图上面的作战单位和下方的指令条，非常便捷。

各种指令



1	Empire Review	帝国状况
2	Goals	查看任务目的
3	Scoring	积分榜
4	Map	地图

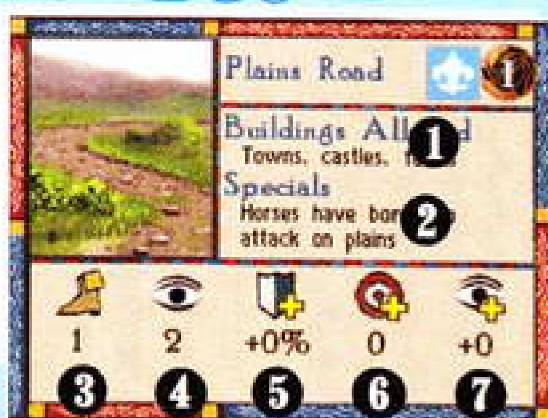


人物状态界面

1	单位种类	6	攻击力
2	目前所处时代等级	7	防御力
3	攻击加成列表	8	视野范围
4	HP	9	命中率
5	移动力	10	特殊技能

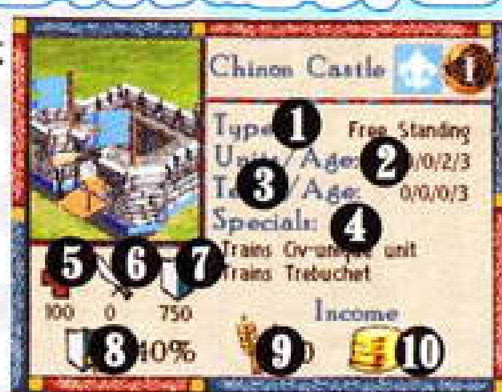
地形状态界面

1	允许建造的建筑
2	特性
3	移动力
4	视野范围
5	防御加成
6	命中率加成
7	视野范围加成



建筑状态界面

1	类型
2	所占单位数量／年代
3	科技／年代
4	特性
5	HP
6	攻击力
7	防御力
8	防御加成
9	粮食收入
10	黄金收入

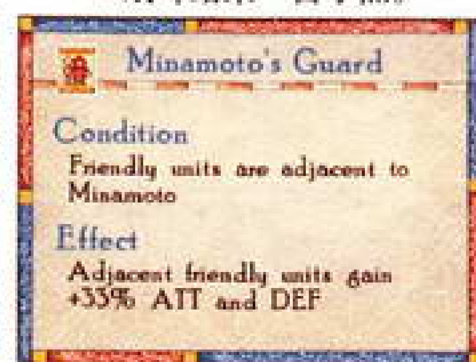


战斗方面

由于战斗方式改为回合制，使得游戏方式也如同一般SLG战略游戏一样，通过传统走格子的方式来进行。行动指令简单明了，大致包括移动、进攻、取消行动、确定和使用魔法技能。战斗前还能通过战斗预览来查看一下结果，通过预览来了解兵种相克的关系。另外每个英雄都拥有自己独有的强力魔法技能，灵活运用这些技能能使战场局势变的更加有利于我方。



▲战斗结果一目了然。



▲英雄专用强力技能。

生产方面

《帝国时代》自然不能少了生产环节，玩家需要指挥手中的农民进行建造。由于在地图上不能进行随意建造，建筑物的建造必须符合它的建造地形，不过系统能自动告知你在哪里该建造什么种类的建筑，这点非常的人性化。当然光建造还是不够的，帝国时代的特色之一便是它那异常丰富的升级系统。在进入菜单选项"Research"后便能进行各项技术的升级，选中某项需要升级的技术后，便会在其名字前面用一个小齿轮加以注释，等到下个回合便能升级成功。当升级技术满足一定要求后，你的城镇中心便能够升级并进入下一个时代，同时你的军队的攻击力和防御力会大大增加，各种更为高级的科技将被开启等待你来进行下一步开发研究。



▲各种升级技能与你的帝国有着密切关系。

建筑物列表



黑暗时代

建筑	粮食消耗	金钱消耗	总消耗	防御力	防御加成	年代	类型
市镇中心（Town Center）	600	400	1000	500	+20%	1	自由建造
矿场（Mine）	360	240	600	300	+20%	1	自由建造
磨坊（Mill）	120	80	200	250	+20%	1	自由建造
军营（Barracks）	360	240	600	300	+20%	1	市镇升级
农场（Farms）	90	60	150	100	+10%	1	磨坊升级
马场（Stables）	360	240	600	300	+20%	1	市镇升级



封建时代

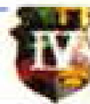
建筑	粮食消耗	金钱消耗	总消耗	防御力	防御加成	年代	类型
射击场（Archery Range）	360	240	600	300	+20%	2	市镇升级
铁匠铺（Blacksmith）	360	240	600	300	+20%	2	市镇升级
贸易市场（Market）	360	240	600	300	+20%	2	市镇升级
塔楼（Tower）	225	150	375	300	+40%	2	市镇升级

城堡时代



建筑	粮食消耗	金钱消耗	总消耗	防御力	防御加成	年代	类型
车间（Siege Workshop）	450	300	750	300	+20%	3	市镇升级
教堂（Church）	450	300	750	300	+20%	3	市镇升级
城堡（Castles）	900	600	1500	750	+40%	3	自由建造 2 × 2 格
大学（University）	450	300	750	300	+20%	3	市镇升级

黄金时代



建筑	粮食消耗	金钱消耗	总消耗	防御力	防御加成	年代	类型
奇迹（Wonders）	3000	2000	5000	1500	+20%	4	自由建造 2 × 2 格

作战单位列表

步兵单位

单位	攻击力	防御力	移动力	视野范围	攻击范围	移动攻击	特性
民兵（Militia）	100	100	7	7	1	能	无
盾牌男（Men-at-Arms）	150	150	7	7	1	能	无
长剑兵（Longswordsmen）	200	200	7	7	1	能	无
重剑兵（Two-Handed Swordsmen）	250	250	7	7	1	能	无
皇家卫士（Champions）	300	300	7	7	1	能	无
长矛兵（Spearmen）	100	150	7	7	1	能	骑兵防御
长戟兵（Pikemen）	150	200	7	7	1	能	骑兵防御
武士（Samurai）	250	250	9	7	1	能	经验
精英武士（Elite Samurai）	300	300	9	7	1	能	经验
斧投兵（Throwing Axemen）	225	250	7	7	1	能	侦察
精英斧投兵（Elite Throwing Axemen）	275	300	7	7	1	能	侦察
入侵者（Celtic Woad Raiders）	200	200	9	7	1	能	震摄
破坏者（Berserkers）	200	200	7	7	1	能	疯狂



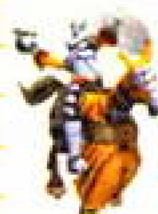
射击单位

单位	攻击力	防御力	移动力	视野范围	攻击范围	移动攻击	特性
弓兵（Archers）	150	100	7	7	3	能	无
石弓兵（Crossbowmen）	200	175	7	7	3	否	不能移动攻击
弩兵（Arbalests）	250	225	7	7	3	否	不能移动攻击
投矛兵（Skirmishers）	110	110	7	7	2	能	侦察
精英投矛兵（Elite Skirmishers）	150	150	7	7	2	能	侦察
弓骑兵（Horse Archer）	150	150	10	7	2	能	无
精英弓骑兵（Hvy Horse Archers）	200	200	10	7	2	能	无
手炮兵（Hand Cannoneers）	300	225	7	7	3	否	无
长弓兵（Longbowmen）	225	150	7	7	3	能	齐射
精英长弓兵（Elite Longbowmen）	275	200	7	7	3	能	齐射



单位	攻击力	防御力	移动力	视野范围	攻击范围	移动攻击	特性
蒙古弓骑兵（Mangudai）	150	150	10	7	2	能	抢先攻击
精英蒙古弓骑兵（Elite Mangudai）	200	200	10	7	2	能	抢先攻击
土耳其炮兵（Turkish Janissaries）	250	175	7	7	3	否	不能移动攻击
中国诸葛弩兵（Chinese Cho Ku Nu）	150	150	7	7	3	否	不能移动攻击

骑兵单位



单位	攻击力	防御力	移动力	视野范围	攻击范围	移动攻击	特性
侦察骑兵（Scout Cavalry）	100	100	12	10	1	能	侦察
轻骑兵（Light Cavalry）	150	150	10	7	1	能	马术
骑士（Knights）	200	200	10	7	1	能	马术
重骑士（Cavaliers）	250	250	10	7	1	能	马术
圣骑士（Paladins）	300	300	10	7	1	能	马术
骆驼兵（Camels）	200	200	10	7	1	能	骆驼骑术，震撼马
精英骆驼兵（Heavy Camels	250	250	10	7	1	能	骆驼骑术，恐吓
马穆鲁克骑兵（Mamelukes）	250	200	10	7	1	能	骆驼骑术，恐吓
精英马穆鲁克骑兵（Elite Mamelukes）	300	250	10	7	1	能	骆驼骑术，恐吓
波斯战象（Persian War Elephants）	200	250	7	7	1	能	恐吓
圣殿骑士（Knights Templar）	200	200	10	7	1	能	热情，马术

攻城武器



单位	攻击力	防御力	移动力	视野范围	攻击范围	移动攻击	特性
射弩机（Scorpions）	350	250	7	7	3	否	专攻人员，反击不能
重型射弩机（Heavy Scorpions）	400	300	7	7	3	否	专攻人员，反击不能
破城槌（Battering Rams）	400	325	7	7	1	能	专攻建筑，反击不能
重型破城槌（Siege Rams）	500	375	7	7	1	能	专攻建筑，反击不能
投石车（Onagers）	275	275	7	7	3	否	反击不能
攻城大炮（Bombard Cannons）	325	325	7	7	3	否	反击不能
远程投石车（Trebuchets）	375	350	7	7	3	否	反击不能，眺望



辅助单位

单位	攻击力	防御力	移动力	视野范围	攻击范围	移动攻击	特性
村民（Villagers）	50	50	7	7	1	能	建造
僧侣（Monks）	50	150	9	7	1	能	治愈，说服敌方单位
牧师（Elite Monks）	50	200	9	7	1	能	治愈，说服敌方单位

各国特点

日本

资源：耕种。

低价单位：磨坊、矿场、长矛兵、长戟兵、石弓兵、弩兵、手炮兵。

高价单位：骆驼兵、骑士、重骑士、圣战士。

英国

资源：采矿业。

低价单位：射击场、教堂、石弓兵、弩兵、长剑兵、重剑兵、皇家卫士。

高价单位：骆驼兵、弓骑兵、投石车、攻城大炮。

法国

资源：耕种。

低价单位：马场、城堡、骑士、重骑士、圣骑士、僧侣。

高价单位：骆驼兵、弓骑兵、射弩机。

撒拉逊

资源：采矿业。

低价单位：马场、贸易市场、弓骑兵、投石车、攻城大炮、轻骑兵。

高价单位：骑士、重骑士、圣战士、长剑兵、重剑兵、皇家卫士。

蒙古

资源：科技减价。

底价单位：马场、铁匠铺、侦察骑兵、轻骑兵、弓骑兵。

高价单位：骑士、重骑士、圣战士、石弓兵、弩兵、手炮兵。

文 马修

摸摸耀西 云中漫步

大家记得上辑《掌机王SP》中新闻里提到的神游公司在情人节推出的中文游戏吗？没错，就是《摸摸耀西 云中漫步》！下面就给大家介绍一下这款神游最新推出的最新全中文游戏吧。





▲全中文的界面，非常亲切。

摸摸耀西 云中漫步
摸摸耀西 云中漫步
◆神游公司◆ACT◆2006年2月14日◆中国大陆版
◆1～2人◆自带记忆功能
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
iDS

背着小马力欧去冒险！

游戏从信使鸟护送婴儿马力欧途中遭到意外、马里欧宝宝从空中掉落开始，游戏分为天空部分和地面部分。天空部分我们要为下落的小马力欧画出云彩路；地面部分则是让小恐龙耀西一路护送小马力欧。

模式简介

游戏有六大模式，下面是六大模式的简单介绍：



积分赛： 通过一次落下路线和地面路线，便完成了一次本模式并进行评价，游戏开始即可以玩。

马拉松： 也是一开始就可以玩的模式，该模式下主要是挑战玩家的实际水平，从空中落下后，每完成一段地面路线，小恐龙们就会接力来继续走更远的路线，直至OVER后才进行评价。

对战： 可以和其他主机实现一卡联机，最多支持两人对战。

计时赛： 初期隐藏模式之一，开启条件是在马拉松模式中完成3000米以上的成绩。

挑战赛： 也是初期隐藏模式之一，开启条件是在完成积分赛模式时所的分数超过300。

排行榜： 查看成绩。

在模式选择画面的左下和右下，还有演示和设定选项，演示是看实际操作演示；扳手图标的设定选项则包括了音效、Mic敏感度等设定。

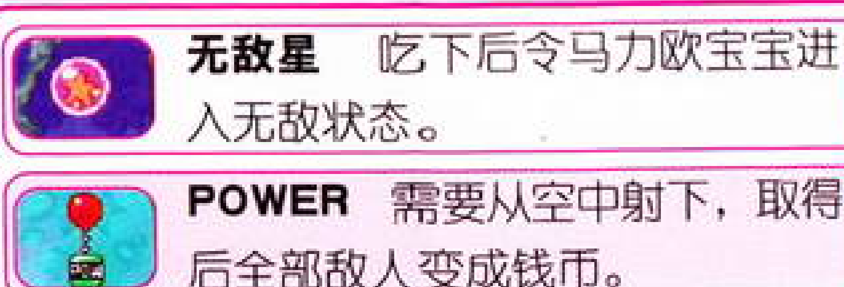
冒险路上的道具



分数增加道具	
	+1分
	+2分
	+3分



蛋数增加道具		
	苹果	蛋+1
	香蕉	蛋+3
	西瓜	蛋+5
	葡萄	蛋+10
	甜瓜	蛋+20



效果型道具		
	无敌星	吃下后令马力欧宝宝进入无敌状态。
	POWER	需要从空中射下，取得后全部敌人变成钱币。



敌人和障碍们

	最初级的杂兵，只会在地上慢吞吞地行走，消灭后得1分。		结实的小魔鬼，耀西的蛋只能让它们滚动却消灭不了，滚动时可以撞死其他怪物，只有在与同类碰撞后才会被消灭，消灭后每个加4分。
	飞在空中的杂兵，有的会突然冲下来，有的会投炸弹，消灭后得2分。		
	快速穿梭在空中的怪物，消灭后得4分。		伸出刺后，一颗蛋便只能消灭一个刺球，破坏得1分。

冒险指南

前面说了，游戏中有天空部分和地面部分两大部分，下面我们来为大家分别介绍：



天空部分

小马力欧掉落的过程中，三个应急的气球展开，我们玩家要做的就是用笔在触摸屏上画上云彩，让马力欧宝宝沿着云彩轨迹落下并躲开途中的敌人，并尽可能地多加分。加分途径有两种，一种是尽多地吃沿途的钱币，另一种则是用笔将敌人圈上让敌人变成钱币并让马力欧宝宝加上。

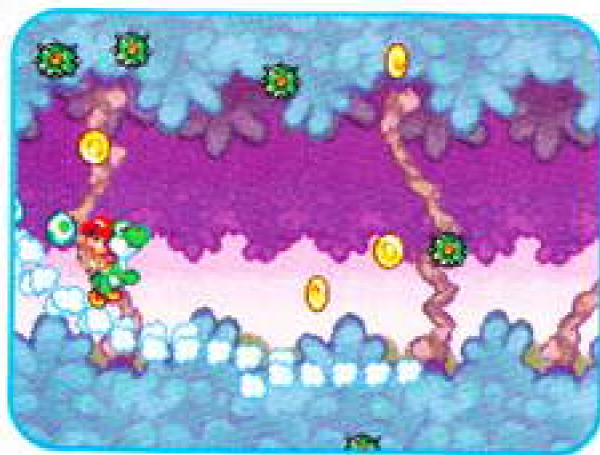


如果发现画错了，可以对着话筒吹气，一下就可以把自己画的云和背景的云吹散；用笔在怪物周围画一圈将其围上，怪物便会变成钱币并被气球包上，用笔可以拖着气球移动或让气球飘向马力欧从而加到钱币；马力欧宝宝碰到气球时，还会发出非常搞笑的笑声。



地面部分

地面路线由耀西接到半空落下的马力欧宝宝开始，一路上同样是尽量避免己方受到伤害并多加分。这一部分也要给耀西画出云彩路、将敌人圈上变成钱币等。耀西还会用蛋攻击，用笔点住屏幕，屏幕上就会出现一个准星，而耀西便会向着准星方向发射蛋，蛋的数量有限，因此路上遇到那些补充蛋数的水果要尽可能地吃下。游戏的目的不仅是平安过关，还要尽多地加分，因此除了地面，也要多注意天上——上屏幕有很多加高分的好东西！用笔直接点耀西，耀西就会跳起来，点住它不放，耀西则会长时间逗留在空中。



当分数达到100时，就会有无敌星出现，加上无敌星后的一段时间内，马力欧宝宝就会跳下恐龙呈无敌状态独自奔跑。

此外，下落时的分数会影响到落地后耀西的颜色，颜色不同，所带的蛋数也不同，为了更强的小恐龙出现，在天空部分也努力加分吧！

乐趣无穷的对战



自己练得再强也不过是个分数，但和其他玩家对战起来可就不一样了，游戏的对战模式下，玩家不仅可以比谁跑得更快，加分更多，还可以制造刺球来陷害对方，非常刺激有趣，大家一定要和朋友试试哦。

文 铭风

右脑达人 爽解！找碴博物馆

右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム

◆Namco◆ETC◆2006年2月9日◆日版
◆1~4人◆自带记忆功能◆256M◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

最近NDS上的脑力锻炼游戏可说是层出不穷，而其中的各种脑力锻炼方式也是多种多样。这次，由Namco出品的本作以“大家来找碴”的形式来锻炼大家的右脑，游戏的方式简单但乐趣十足，是休闲的好选择。

简单的操作方式



本作是一款以“大家来找碴”为主要游戏形式的NDS游戏。游戏和NDS的硬件配合得十分好，玩家要对照NDS上下的两个屏幕，利用触控笔在下屏将两个图片中的不同点给圈出来。虽然游戏的方式十分简单，但是玩起来却是乐趣十足。同时游戏中提供的图片的数量十分丰富，而每张图片都有多种类型的不同点，就算你玩了很久，也有可能会看到新的图片，真不愧是找碴博物馆啊。



乐趣十足的单人模式

有笔圈中“ひとりできがす”后就进入了单人游戏，第一次游戏时会要你输入姓名等资料，然后就可挑战游戏的一个个关卡了。

爽解找错

游戏最主要的模式，为大家准备了5个等级共50个关卡。在每个等级的最后会出现BOSS关，让大家用另类的找错方式来找出5对图片中的错误。而在下个等级的关卡中会出现这个找错方式，在增加游戏难度的同时也能够让大家不会感觉太过无聊。下面将其他4种找错方式介绍一下。

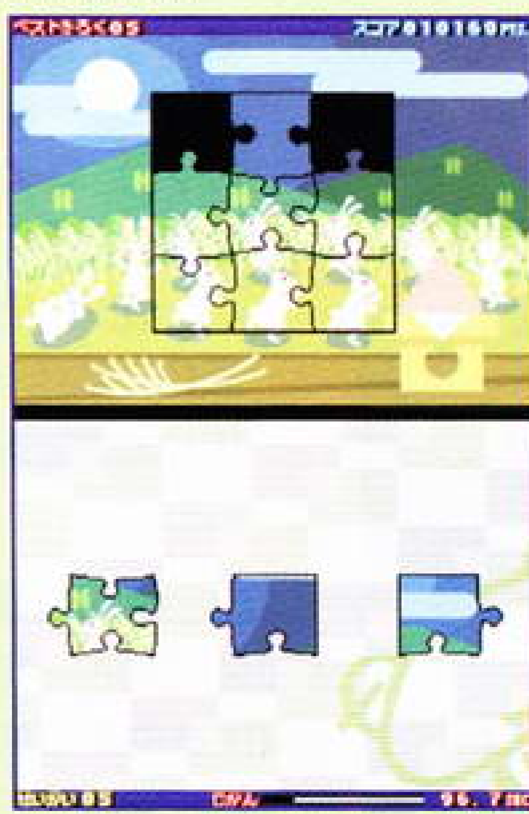
抹灰尘

下屏会被厚厚的灰尘所覆盖，要先用触控笔将灰尘摸开，然后找出错误。这里有个窍门，你并不用将下屏的所有灰尘都抹干净，只要看到错误处将其周围的灰尘抹干净。然后圈出来就可以了。



拼图

上屏的图片会由拼图表示，要找出不是上屏空缺的那个拼图。



找零件

上屏的物品会在下屏分散开，找出不属于上屏物品的那一个零件吧。

吹落叶

下屏被落叶所覆盖着，要对麦克风吹气，让落叶飞起的同时也可圈错了。



SP关卡

在爽解模式中，除了主要的攻关外还有众多SP关卡，利用都是一些另类的找错游戏和一些锻炼你大脑的小游戏，很值得一玩。SP关卡共有10关。

动画找错

对照上下屏幕，找出动态画面中动作不同的地方。

反转找错

和普通的找错类似，但上下屏幕的图片是反转的。

滚动找错

在一个从左往右滚动的长图片中，找出10个错误。

分割找错

上屏的对照图被分割成好几块并随机分布。

计算问题

找出答案不等于上屏数字的那个算式。

动作找错

点击图片的各个部分，图片的相应部分会进行变化，找出不一样的地方吧。

神经衰弱

圈出给出卡片中不成对的那一张。



移动拼图

上屏的对照图被变成了零散的方块，并随时间不断移动。



瞬间记忆

找出下屏中没有出现在上屏的那张卡片。

描述找错

根据上屏的文字描述，找出奇怪的地方。

全解找错

为"大家来找碴"爱好者专门提供的模式，里面就是要你从上下的图片中找出10个错误，没有时间限制，可尽情地仔细地寻找。图片的总数达到了150张。



今日运势

对自己的各种运气进行占卜，给你几对有着多种错误的图片，根据你的选择来进行占卜。



热闹纷呈的多人游戏

这里总共有三个模式，提供了三种多人游戏方式。"时爆模式"为拥有一卡一机的人准备，选择参加人数后大家轮流找错（一个找出后把NDS给下一个人），看炸弹爆炸时谁在找错谁就失败。"夺取模式"为拥有两机两卡的人准备，联机后大家比谁找错快，下方气槽满后还可发动各种技能来妨碍对方。"转送模式"为有一卡两机的人准备，游戏的效果同"夺取模式"，但图片的丰富度并不是很高。




White

白色的魅力





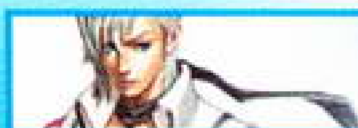
文 雷伊

作为《真·女神转生》之父冈田耕始倾力打造的一款原创作品，《怪兽王国》不仅有着超豪华的音乐和声优阵容支持，在系统方面更是有着冈田氏作品一贯的深度。怪兽的收集和育成在游戏中占据了相当重要的位置，与实际时间相挂钩的怪兽炼成系统以及颇有战略性的FTB战斗系统都能够让玩家为其深深着迷。如果你已经厌倦了PSP上那些“怀旧”的RPG作品，那么这款全新感觉的《怪兽王国》必将是你最好的选择。

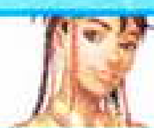
怪兽王国 晶石召唤师
モンスターキングダム・ジュエルサモナー
◆SCEJ／GAIA◆RPG◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆512KB以上◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

基本操作

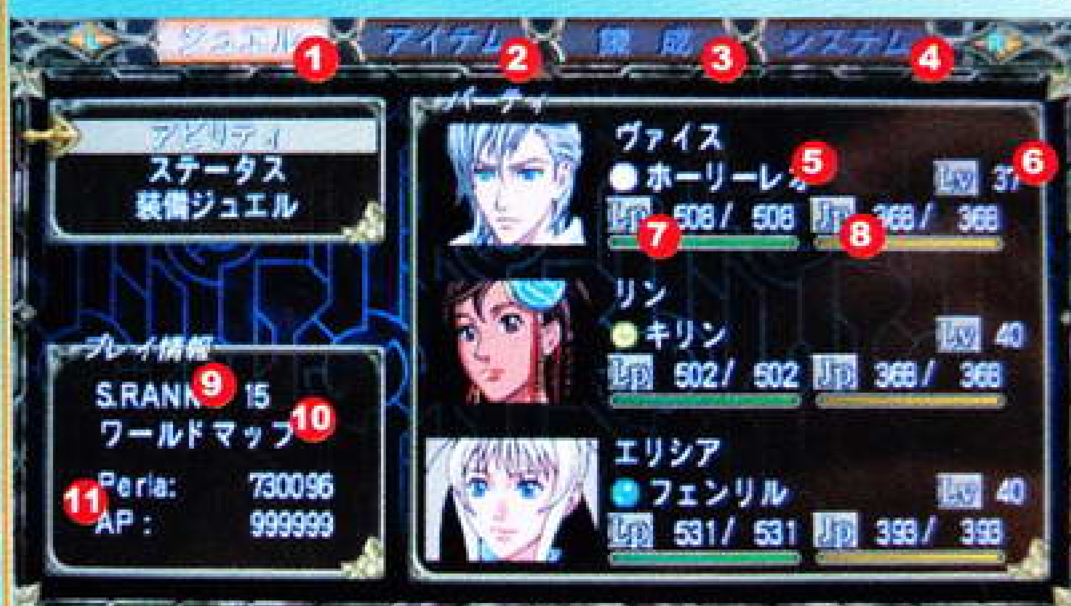
	大地图	迷宫	战斗	炼成
方向键/滑杆	移动光标	操作瓦伊斯移动	移动光标	移动光标
○	决定	决定/调查	决定	决定
×	取消	取消	取消	取消
□	不使用	使用原野技能	表示技能详情 调整战斗视角	取下水晶
△	打开菜单	打开菜单	表示敌我状态	确认怪兽状态及预想炼成结果
L/R	移动光标	切换原野技能	切换战斗视角	选择晶石职人/切换炼成盘



系统篇



菜单解说



❶ **晶石子菜单** 在这里可以为角色装备晶石，并可查看怪兽的能力值以及技能。アビリティ可以查看和使用怪兽的技能；ステータス为查看怪兽的状态；装备ジュエル为装备晶石，每位角色最多可以装备3枚。

❷ **道具子菜单** グッズ为一般道具，アクセサリ为角色可以装备的饰物；大事なもの为重要道具。

❸ **炼成子菜单** 可以与炼成工房通信，从而随时随地进行炼成。

❹ **系统子菜单** セーブ为存盘；タイトルに戻る为回到标题画面；ボイス设定为开关语音。游戏的总进行时间会显示在子菜单的右下方。

❺ **怪兽** 当时所装备的第一只怪兽的名称，前面的圆形图标代表不同的属性。

❻ **等级** 当时所装备的第一只怪兽的等级，并不是人类角色的等级。

❼ **LP** 人类角色的LP，相当于一般RPG中的HP，在战斗中角色的LP一旦为0，就会强制离开战斗。用特定的技能或者调查存盘点可以回复LP。

❽ **JP** 当时所装备的第一只怪兽的JP，相当于一般RPG中的MP，发动特技会进行消耗。如果在战斗中该怪兽的JP降为0的话，就会自动切换到下一只怪兽，当3只怪兽的JP全部为0时，人类角色将会强制出战。在迷宫中来回走

动或者调查存盘点可以回复JP。

❾ **晶换等级**　会随着游戏流程的推进不断上升，上升后可以提高角色的最大LP，并让炼成工房的机能得到扩张(增加炼成槽)。

❿ **所在位置**　显示玩家目前的所在位置。

⓫ **Peria/AP**　Peria为游戏中的金钱，AP可在炼成时用来强化怪兽的能力值和技能，分配给怪兽还能让它们升级。

属性



属性在本作中的地位相当重要，是炼成以及战斗中的关键因素之一。游戏中一共有光、暗、火、冰、风、土、雷，水8种属性。其中，光与暗之间是相互对立的关系，而其他6种属性之间则是单纯的相克关系，它们之间的关系如图所示(例如：火克冰、冰克风)。另外，光、火、风、雷属于光组，暗、冰、土、水则属于暗组，这一点也必须牢记。

FTB战斗系统



本作的战斗被称为FTB系统(Flexible Turn Battle System，自由变更回合战斗系统)。在进入战斗画面时，玩家所控制的角色和敌方怪兽会以图标的形式在画面左下方依次排开，不过行动顺序并不是就这么定死的。正如"自由变更回合战斗系统"这个名字一样，战斗中敌我双方的实际行动顺序是由双方的属性来决定的。只要用战斗成员(不论敌我)的弱点属性来进行攻击，那么被攻击对象的行动次序就会被强制延后。但是，延后并不是永久有效的，当数次延后之后，该角色就会进入愤怒状态(图标上有愤怒标志)，这样就无法使其继续后退了。另外，在战斗中玩家可以按L和R键来缩放战斗画面。

炼成系统



在修道会的炼成工房或者调出菜单选择"炼成"项目可以进行怪兽的炼成，通过炼成，玩家可以增强怪兽的能力。炼成分为"融合炼成"和"强化炼成"两种。融合炼成主要是通过将水晶(クオーツ)与怪兽融合来强化它们，通过这种方法可以让它们习得各种技能，当对同一怪兽融合的水晶数超过12个时可以让它们的可装备技能总数增加1个。当对特定怪兽融合特定属性与数量的水晶后，就有可能使它们进行进化，从而得到新的怪兽。强化炼成主要是通过在战斗中取得的AP值来强化怪兽的能力值和技能，以及用AP值来让怪兽提升等级。

融合炼成的方法很简单，只要在炼成盘的槽中镶嵌水晶就可以了，选择好之后会有选项问你是不是需要添加特殊道具。融合完成所需的时间会在画面左上角显示出来，只要经过相应的时间融合就会完成。也许有的玩家要说："融合需要的时间实在是太长了，我能不能通过调PSP本体的时间来一下子完成融合呢？"这种方法其实是可以的，但是这样会严重破坏游戏的平衡性，并不推荐。

在炼成工房中一共有两位晶石职人，他们的性能和所擅长的炼成是不相同的。捷洛(ジェロウ)擅长暗组水晶的融合，融合所需时间比较短，但是技能的习得成功率很低，在强化炼成中可以进行技能的强化；米卡艾拉(ミカエラ)擅长光组水晶的融合，融合所需时间较长，但是技能的习得成功率非常高，在强化炼成中可以进行能力值的强化。



晶石化

怪兽是本作中举足轻重的战斗工具，而获得怪兽的重要途径就是在战斗中使敌方的怪兽晶石化，将相应晶石装备好后(每位我方成员最多只能装备3枚晶石)，就可以在战斗中召唤它们了。使怪兽晶石化的最简单方法就是在战斗中对它们使用与其同属性的魔石(マテリアル)，当然，一定要将它们的LP减少到一定程度才能够确保晶石化的成功率，LP越低成功率越高。到了游戏后期我方的实力得到强化后，在战斗中将敌方怪兽打倒就有一定几率让它们从席那处解放，从而达到与晶石化相同的目的。成功晶石化后，战斗胜利菜单中会让玩家选择是否立即将其装备，如果选择不装备，它们会被自动转送到修道会的石碑塔(モノリス塔)中，不必担心它们会丢失。在石碑塔中除了可以调查怪兽图鉴、装备晶石外，还可以将不需要的晶石转化成AP。

原野技能

随着流程的推进，玩家会不断得到各种原野技能，是在迷宫中进行探索的重要手段之一。在迷宫中按L或R键可以切换目前的技能，按□键可以使用。

技能日文名	中文译名	效果
チェック	调查	确认同一层中尚未取得的道具数量。
イマジン	冥想	可以消除迷宫中的立方体形障碍物，也可以在两个相隔较远的地方之间设立落脚点。
コール	呼唤	增加遇敌率，再按一次为回到正常状态。
ハンター	猎人	在迷宫中的特定地点(与图标有着相似图案的地板处)设下陷阱，下次来就有机会捉到怪兽。如果在别处再次使用了该技能，那前一次使用的地点设下的陷阱将会作废。
ライト	照明	照亮迷宫中的黑暗地带。
デコード	解码	可以解读迷宫中的古代文字，不仅可以得到解谜的提示，还能取得关于怪兽融合的相关信息。
フロート	浮游	可以在两个相隔较远的位置间移动，不过前提是该处有特定的地板。

攻略篇

很久很久以前，人类与怪兽曾和平地共同生活在这个世界之上，不过……那个时代如今已经成为了人们心中的美好回忆。当一场灭顶之灾降临大地时，这个世界的一切都改变了，而曾经与人类一起生活的怪兽们，也在那时失去了踪影。不过怪兽们并没有彻底灭绝，而是被封印在了被称为"晶石"的神秘小石块中。从大灾难中残存下来的人类从晶石中榨取出了能源，利用这种"晶石导力"，他们不仅从灾难中重新振作，更获得了令人意想不到的繁荣。

不过，人类的安稳日子并没有维持多久，一种叫做"席那"的异形纷纷在世界各地出现，并怂恿晶石中的怪兽们不断对人类的生活产生了新的威胁。此时，一个叫做修道会的组织诞生了，并带给了人类新的希望。修道会中聚集了各路能够从晶石中晶换出怪兽维护人类和平的勇者，他们的名字叫做——晶石召唤师！

酪农之村アレ＝ムザ

自从母亲被席那杀害后，本来就不爱说话的瓦伊斯(ヴァイス)过上了更为孤独的生活。虽然没有经过特别的晶换训练，但他却能不可思议地从母亲留下的晶石中晶换出怪兽。利用这种特异功能，瓦伊斯一边四处帮助人们打退怪兽，一边打探着长着双翼的席那的下落，准备寻找机会为母亲报仇。

这次，他接受了酪农之村アレ＝ムザ村长的委托去打倒困扰着村民的席那，也许是早已身经百战，两个回合他就轻松将任务完成了。



回到村长家，村长给了瓦伊斯一些金钱和回复药作为报酬，并告诉他如果要寻找杀害他母亲的席那的线索，可以前去修道会碰碰运气。正要离开村子时，一名戴着面具、身披斗篷的中年男子出现在了瓦伊斯面前。男子询问瓦伊斯刚才的席那是不是他打败的，并给了他一个忠告——刚才打倒的席那并没有真正消亡，一有机会它便会再次复活。当瓦伊斯问及男子大名时，他并没有回答，只是告诉瓦伊斯他们俩很快就会再次见面。

水边之街アズル＝モンド～サモナー训练场

要去修道会必须得穿过水边之街アズル＝モンド，不过不巧的是现在通往修道会的桥梁正处于封闭状态。听镇上的年轻人说，刚才有一群晶石召唤师的候补生去附近的训练场了，要等他们回来后桥梁才能再次开通。好奇心旺盛的瓦伊斯准备去拜访一下召唤师训练场（サモナー训练场），看看传说中经过正规训练的召唤师们到底是什么样子的。



来到水边之街旁的训练场，瓦伊斯果然在入口处发现了修道会的人。一群年轻人正在一名叫作安洁（アンジュ）的熟女教师指导下准备进入训练场进行挑战。当候补生们进去后，瓦伊斯也跟了进去，不过他首先要做的是解决掉把守在入口处的怪兽。一进训练场就可以看到记录点，不仅可以帮助瓦伊斯回复体力和记录，还可以瞬间回到大地图，非常便利。

没走几步就又见到了那群候补生，安洁老师让4名学生分为两组正式开始训练，格雷（グレイ）和巴兹（バーズ）两个男生一起行动，而黄发少女艾莉希娅（エリシア）则和肤色黝黑的少女琳（リン）分在了一组，他们此次的目的是寻找隐藏在迷宫内的晶石。先用右边走可以看到格雷和巴兹，不过为了不让他们发现，此时不得不退回原来的分叉路口往左走。打倒把守的怪兽ベヒモス后继续前进会发现琳和艾莉希娅，艾莉希娅不听琳的劝告准备去二楼，跟着她们一直前进，在琳和安洁老师对话位置的旁边房间中可以发现正被怪兽袭击的艾莉希娅，解决掉怪兽后就可以救下那个不知天高地厚的黄毛丫头了。正当瓦伊斯和艾莉希娅差点斗起嘴来时，安洁老师出现了，在与安洁晶换出的强力怪兽交战了数个回合后，瓦伊斯败下了阵来。经过安洁老师的劝说，再加上自己本身就要去修道会调查席那的线索，瓦伊斯准备跟着他们一起前往修道会。

修道会

跟着安洁来到位于修道会正中的石碑塔中，一位面目慈祥的老人出现在了瓦伊斯前面，他正是修道院的代表人物拉兹尼（ラズニ），同时也是晶石召唤师们的领袖级人物。据拉兹尼说，为了能够回到那个人与怪兽共同生活的年代，他一直都在此调查着这块神秘的石碑，而瓦伊斯要寻找的席那很有可能与石碑之间有所联系。在瓦伊斯之前，同样有一个人没有经过正规的训练就能晶换出怪兽，而且那个人正是在这块石碑前进行了最初的晶换，并且在那时，长着双翼的席那也出现了！不过遗憾的是，那个人最后背叛了修道会，早已离开了此地拉兹尼让瓦伊斯晶换出怪兽，来确认其晶换的怪兽是否与之前那个人的相像。但当瓦伊斯将怪兽从晶石中晶换出来时，身后的石碑却发出了亮光，并飞快地把晶石吸了进去。虽然拉兹尼答应瓦伊斯以后会尽全力帮他把晶石再次取回来，并会第一时间通知他有关席那的消息，但是现在的瓦伊斯已经失去了母亲留下的晶石，无法再靠帮人击退怪兽来糊口了。经过考虑之后，瓦伊斯决定留在修道会接受正规的训练，顺便提升一下自身的实力。



此时可以在修道会各处转转熟悉一下各处的设施。在修道会本部发现了一个长相猥琐的眼镜男，据说他在修道会的成绩非常突出，所以候补生们都尊敬地称他“委员长”。而此时，拥有预知能力的琳突然像被人催眠了一般开始

了预言，瓦伊斯对此举非常吃惊，但对这里的老学生们而言，这种情况早已是司空见惯了。来到谈话室中可以进行休息，安洁也会为瓦伊斯重新介绍刚才在训练场中见到的几名学生。

深夜……对自己的晶石无缘无故被吸收耿耿于怀的瓦伊斯想要一个人潜入石碑塔以设法取回晶石。来到塔中却发现了格雷，他早就看穿了瓦伊斯的念头，所以等候在了此地。与他交手过后，安洁老师又出现了，她表示自己非常理解瓦伊斯要夺回晶石的心情，但就目前来说这还无能为力。听老师说，明天就要开始正式训练了，今天晚上还是好好修养一下吧。



第二天一早来到修道会本部与其他候补生们汇合，由于事先瓦伊斯已经有了一定的实力，安洁老师此次破例给大家下达了更具挑战性的任务。此时可以让瓦伊斯选择两名同组的成员，需要注意的是，一旦选定游戏中就无法再次变更同伴了！如果不想让两位可爱的女性同伴跟随猥琐的委员长同行，那就毫不犹豫地选择让她们成为同伴吧。根据所选同伴的不同，剧情中的某些对话也会发生变化，本攻略中选择的同伴为两名女性。

一切打点好后在训练场集合，这次可以去二层了。虽然还是没有离开训练场这个范围，但听安洁老师说，由于那里的怪兽实力较为强劲，因此效果其实已经和实战训练差不多了。离开修道会时，拉兹尼会告诉瓦伊斯他的晶石与石碑同化后将具有某种特殊的机能，以后到石碑塔来就会多出两个子选项了。一个是“晶石仓库(ジュエル仓库)”，另一个是“怪兽图鉴(モンスター图鉴)”，在晶石仓库中可以装备晶石以及为晶石改名，还可以把不要的晶石转化成AP。另外，修道会中还会增加“学习室”这个设施，以后遇到游戏系统上的问题可以前去询问。

サモナー训练场～修道会

来到训练场，安洁老师宣布这次的任务是从迷宫中找出水晶，和同学们交谈完毕后就可以进入里面了。在进入迷宫前，安洁老师会给瓦伊斯风、土、雷属性的魔石各5个。和前一次来这里时不同的是，以后的敌人都是踩地雷式随机出现的了。从之前救得艾莉希娅的房间继续前进，在某个区域的宝箱中就可以找到这次任务的猎物“大事なクオーツ”，而瓦伊斯等人的晶换等级也会得到提升。

回到训练场入口，发现委员长等人还没出来。第一次进行训练就把委员长这个优等生给甩在了后头，那种感觉可真叫一个爽啊！和安洁老师一起回到修道会，她把两位晶石职人介绍给了瓦伊斯。好色的小老头叫捷洛，另外一位年轻女子叫米卡艾拉，而她也是艾莉希娅小时候的玩伴。从现在开始就可以通过炼成来让怪兽们的能力得到提升了，安洁老师会用自己提供的晶石和刚才在训练场得到的水晶进行融合，由于离融合完成还需要一段时间，所以大家决定先回谈话室好好休息，明天还有新的训练等着大家呢。

第二天一早来到修道会本部，安洁终于向大家宣布了第一项实战训练任务，她会将人们委托修道会完成的怪兽击退任务交给瓦伊斯等人来完成，当然一开始只能是一些比较简单的任务啦。委员长小组将去レドゥー＝マンド的灯台，而瓦伊斯的任务完成地点则在小村アレ＝ムザ。



临走前，安洁老师将原野技能“调查(チェック)”教给瓦伊斯，有了它就不怕漏拿迷宫中的宝物啦。离开修道会前不要忘记去炼成工房验证昨天的炼成成果，而米卡艾拉也把珍贵道具晶石电话(ジュエルフォン)交给瓦伊斯，有了它，菜单画面中的“炼成”一项就可以开启了，以后可以随时和工房取得联系，从而达到随时随地炼成的目的。融合好的晶石被保管在石碑塔中，临走前别忘了装备上它。

酪农之村アレ＝ムザ村～新街道

这次任务的委托人是之前的那位村长，他看到瓦伊斯这么快就加入了修道会感到非常吃惊。正如之前那名红衣男子所说的那样，曾一度被瓦伊斯打倒的席那又复活了，而且正在鼓动着怪兽向旧街道的商队发起进攻。



刚踏入旧街道，瓦伊斯等人就受到了一只甲虫般的怪兽的袭击，不过和之前遇到的怪兽不同的是，这次这只怪兽背后好像有人在操纵着。来到街道下半段发现了商队的人，他们在运输交易品的过程中交通工具发生了一些故障，由于附近有席那出没，队长要求瓦伊斯留下来保护他们的安全。等了一个晚上还是没见有怪兽来骚扰，正当队长庆幸之际，周围的温度突然急剧下降，怪兽出现了！解决掉三匹冰狼后，它们的幕后操纵者席那也出现了，它正是之前瓦伊斯亲手打倒的那个家伙！再一次将其干掉后，队长把原野技能“呼唤(コール)”给了瓦伊斯，利用它可以提高迷宫中的遇敌率。

回到アレ＝ムザ村长处，他对席那复活的原因疑惑不已，而瓦伊斯则认为很有可能是自己当初没有给予它致命一击。不管怎么样，委托是顺利完成了，回修道院向安洁老师汇报这个好消息吧！安洁对瓦伊斯等人的战果非常满意，但遗憾的是，瓦伊斯的晶石目前还丝毫没有可以取下来的迹象。既然如此，也只好继续在修道会完成人们的各种委托了。来到修道会本部，一个熟悉的面孔向瓦伊斯等人发出了求助信号，竟然是昨天的那个商队队长……这次他要把自己的货物送到隔壁的镇子上去，因为有些不放心，所以要求瓦伊斯等人再做一次护卫，他会在通往レドゥー＝マンド的新街道入口与大家接头。

在去新街道前可以在商店中购买一些各种属性的魔石，以后不管碰到什么属性的怪兽就都能将它们晶石化了。如约来到新街道，队长要瓦伊斯等人先在前面探路，而自己的商队则会在后面慢慢跟上来。可是就在中途，瓦伊斯等人的眼前又出现了一名陌生的红衣男子。虽然在装束上和在アレ＝ムザ见到的那名男子没有太大差别，但是眼前这位红衣男子令人作呕的说话方式却让瓦伊斯肯定他并不是之前和自己有过一面之缘的那个人。男子自称扎特，并吹嘘自己是一位超级晶石召唤师，不过从他的身手来看……看到瓦伊斯等人对自己态度冷淡，扎特只好灰溜溜地离开了。

交易市レドゥー＝マンド

穿过新街道来到了商队的目的地レドゥー＝マンド，喜欢大都会生活的艾莉希娅见到如此繁华的都市时立刻兴奋地叫了起来。从队长处得到此次委托的报酬，瓦伊斯正准备离开，队长叫住了他，说还有些事情需要商谈。来到酒场，竟然见到了委员长小组的人，瓦伊斯这才想起安洁老师之前给他们安排的任务正是在此地。城中有一座非常醒目的灯台，据说是为了确保夜间出行的人们安全而特意建设的，委员长小组的任务就是排除那里出现的怪兽。由于天色已晚再加上难得有机会来这么大的城市，众人准备在这里过上一夜。

休息前别忘了去道具店和商队队长碰面，他谈起了想要运输晶石机械的事情，看来这次的保镖任务又逃不过了。回到酒场，委员长让大家先去见识见识那座雄伟的灯台，据说它搭载了最尖端的晶石导力技术，绝对是个高科技和艺术的结合品。虽然兴趣不是很大，但瓦伊斯还是照委员长说的去灯台转了一圈，再次回酒场就可以休息了。



次日一大早，艾莉希娅就嚷嚷着问瓦伊斯等人有没有见到昨天半夜灯台发出的强光，可惜大多数人由于睡得太死都没有注意到。听委员长说，在精制晶石时也曾出现过类似的强光。简单来说，这其实就是粉碎晶石中的怪兽时发出来的光芒，如果被席那感知到了这股强光，它们就会把大量怪兽召唤过来。可是，昨天晚上的那股强光究竟是什么人因为什么目的而发出的呢？



正在此时，外面突然响起了警报声，怪兽果然来袭了！解决掉几只喽罗后，一只长着翅膀的席那向灯台方向飞去。瓦伊斯似乎立即就明白了什么，连忙追到了灯台。那只席那正用自己的身体不断冲撞着灯台，仿佛想要将它破坏一样，灯台在剧烈的冲撞下摇摇欲坠。瓦伊斯等人不得不暂时离开灯台进行避难，不过此时那个叫扎特的变态又出现了，而且还想落井下石地置众人于死地，不过他的如意算盘当然又打错了。虽然瓦伊斯等人逃出了灯台，但席那却也已经溜走了……

回到修道会本部，大家谈论起了席那袭击灯台的理由，大伙儿都一致认为是灯台发出的强光把他吸引过去的。还没坐定，新的委托又来了，这次的委托人是一位住在偏远小村ハシ＝マザ的叫做纳达（ナーダ）的老人。当瓦伊斯听到委托地点时，他的脸上露出了异样的表情……

冶金匠之村ハシ＝マザ

一进村子，早已发现了瓦伊斯有些反常的艾莉希娅再也忍不住了开始追问其原因，但以瓦伊斯的性格，他肯定是不会将自己心中所想的东西向大家挑明的。来到北方的民家，之前的谜团才得以解开了。原来这里正是瓦伊斯的故乡！来到纳达家，纳达将一块晶石呈现在了众人面前，这块曾经陪伴过他多年的晶石最近突然不能晶换了，他很想知道究竟是什么原因才导致这种情况出现的。

在村中寻找了一圈都没有发现相关的线索，回到纳达家，他让瓦伊斯把晶石带回修道会给那里的晶石职人或安洁老师看看，说不定能有些收获。

经安洁老师断定，晶石其实并没有损坏，只是已经无法感觉到其中有怪兽存在了，仿佛怪兽已经完全被人从中抽离了一般，而这种情况以前似乎从未发生过。来到炼成工房，捷洛正好不在，倒是米卡艾拉对晶石饶有兴致，答应了帮助众人来解析这块晶石。正当众人回到ハシ＝マザ准备向纳达汇报这个好消息时，村民慌张地赶来说瓦伊斯家附近出现了怪兽。数年无人居住的小屋居然出现了怪兽，这又是什么原因呢？向纳达汇报完消息回到工房时，捷洛已经回来了。他已经为众人调查了晶石，虽然目前具体的情况还不是很明朗，但基本上已经可以肯定的是，晶石中原有的能量几乎已经完全消失了，要是通过炼成来让它重新取回能量，说不定就能让怪兽复活！不过要想实现这一目标需要一种来自东方的叫做“灵药仙丹”的道具，它的具体所在地捷洛也不知道，因此只能到人多的地方去打听打听了。

再一次光临纳达家，把晶石有可能复活但其中的怪兽却有可能会发生变化的消息告诉他，经过心理斗争的纳达最终决定赌上一把！回工房把纳达的决心告诉捷洛，这样就可以放心大胆地去寻找灵药仙丹的下落了！

来到レドゥー＝マンド酒场，左边角落中的男子告诉瓦伊斯刚才有个看起来很渊博的旅人出现在了灯台附近，说不定他会知道灵药仙丹的所在地。

レドゥー＝マンド灯台～サモナー训练场

来到灯台，瓦伊斯见到的人竟是之前在アレ＝ムザ见到的那名红衣假面男。在瓦伊斯的追问下，男子说出了自己的名字——吉卡德（ジカード）。虽然这个名字对瓦伊斯和艾莉希娅来说有些陌生，但琳却对其早有所闻，因为修道会最初的召唤师、后来修道会中的叛徒也叫这个名字！令琳感到困惑的是，那个叫吉卡德的超级召唤师如果还活着的话，现在已经有差不多100岁了，如果那名男子真是吉卡德，那他为什么依然保持着年轻的容貌呢？

怀着诸多疑问，众人决定回修道院谈话室向委员长询问相关的事情。听委员长说，吉卡德似乎拥有某种可以和晶换兽互通心灵的能力，不需要经过训练，无论多么强大的怪兽他都能够通过意念晶换出来。但是有一天，吉卡德却背叛了修道会，他夺走了由修道会管理的所有晶石并将它们带到了首都，正是从那时开始，首都才不断开始了晶石导力的开发。一旦使用晶石导力，晶石中的怪兽就会死亡，这与修道会倡导的主旨完全背道而驰，所以吉卡德

才会被修道会所驱逐。

既然没有从吉卡德口中得到灵药仙丹的情报，瓦伊斯等人准备再去别处打听一下消息。来到レドゥー＝マンド，艾莉希娅幼时的好友カサール告诉了众人灵药仙丹的情报——其实训练场深处就有啦！正要赶去训练场时，捷洛追了上来，并把原野技能冥想（イマジン）教给了瓦伊斯。这样一来，原来训练场中挡路的那些立方体就可以消除了，此外，之前中央大厅稍远处平台上的宝箱也能用冥想制造落脚点来取得了。从之前得到水晶的那个场景继续前进就可以得到"灵药仙丹"，晶换等级随之提升。

修道会～新街道

回到炼成工房把灵药仙丹交给捷洛，那老色狼居然要琳和艾莉希娅恳求他才肯进行融合……结果当然是被米卡艾拉狠狠教训了一顿。在完成了融合的一切准备打算离开工房时，瓦伊斯被米卡艾拉叫住了，得知安洁老师正在找他们。来到谈话室中发现安洁并不在，倒是见到了刚刚完成任务回来的委员长等人。

在石碑塔中，瓦伊斯终于找到了安洁老师和拉兹尼。正当艾莉希娅迫不及待地要求安洁向他们下达新的委托任务时，拉兹尼似乎有话要说。

"其实我见过你的那块晶石，虽然我曾怀疑是不是自己记错了，但是当看到你的晶换兽时我却想起来了。那是近20年前的事情……由这座修道会管理的晶石被人带走了。"拉兹尼说道。

"你的意思是那块晶石是被人偷走的？"瓦伊斯有点怀疑，不过拉兹尼的意思却非常坚决。





拉兹尼表示，当年这块晶石被盗走后，修道会经过了严密的调查，最后发现它竟然是被当时修道会中最优秀的晶石职人给带走的，而那位职人不是别人，正是瓦伊斯的母亲玛艾丽娅（マエリア）。在吃惊之余，琳和艾莉希娅说漏了嘴，将自己曾经在灯台见过一个自称吉卡德的人的事情透露给了安洁和拉兹尼。拉兹尼虽然没有肯定那人就是真正的吉卡德，但是他依旧要瓦伊斯等人小心行事，而真正的吉卡德，其实也是瓦伊斯那块特殊晶石的最初使用者。

拉兹尼离开后，安洁老师把下一个任务交待给了众人，这次的委托人是レドゥー＝マンド的酒场老板，委托内容自然是击退怪兽和席那之流，令瓦伊斯兴趣大增的是，据说那里出现的席那长着漆黑的翅膀！临走时，安洁老师叫住了瓦伊斯，当她听说玛艾丽娅已经去世时，她表现得非常惊讶，看起来她似乎和玛艾丽娅早就认识。

在开始下一个任务前先去工房看一下纳达的晶石修复得怎么样了，不过结果却令大家非常失望，晶石已经无法复原了。不管怎么样，还是把这个消息告诉给纳达吧。

来到レドゥー＝マンド酒场，女店主委托瓦伊斯等人去新街道击退那里出现的怪兽。当到达新街道时，瓦伊斯果然见到了之前袭击灯台的那只长着双翼的席那，冲上去战吧！不过狡猾的席那并没有亲自和瓦伊斯等人交手，而是放出了3只喽罗来对付他们，自己却逃之夭夭了。在追赶途中，又见到了扎特那个讨厌鬼，幸好吉卡德及时出手相救众人才免受了那个变态的进一步骚扰，不过扎特见到吉卡德时的表现似乎有些异常……

吉卡德离开后，安洁老师出现了，嘴快的艾莉希娅又一次说出了吉卡德的事情，不过幸好安洁并没有进一步追究。回到レドゥー＝マンド时，原本街道上那种人心惶惶的气氛也已经烟消云散了，酒场老板娘慷慨地给了瓦伊斯

等人10000大洋作为奖励。

首都ミラクニネルラ~ジュエル采掘场

又有新任务来了！这次的委托人来头可不小，是堂堂的联合国家代表约扎德（イアザード），而他也正是格雷的父亲，难怪那家伙平时看上去那么嚣张……由于政府在全土大力倡导晶石导力的普及，实际上修道会和他们的关系并不好，这次他们为什么会找上修道会，其中的原因还不得而知。

详细的委托内容安洁也不清楚，还是先去首都看看吧！离开时，安洁老师会问瓦伊斯去首都的心情如何，此时会出现两个选项："很平静（ぜんぜん平气）"和"有些不安（まだまだ不安）"，笔者选择的是前者。

首都ミラク＝ネルラ是联合国家的中心，同时也是这个大陆最大的都市、支撑着人们生活的晶石导力的中心，用作能量的晶石精制都是先在这里进行管理，然后流通到各个国家的。来到首相官邸，一脸奸相的大臣出来迎接了大家，他让瓦伊斯等人去一趟西方的晶石采掘场，据说有人在那里目击了席那出现，而且怪兽袭击事件也屡有发生。听到这里，安洁开始有些不安起来，为什么政府放着军队不找而偏偏找几个召唤师候补生去完成这么个任务呢？而大臣则用这次想找专门人士来搪塞，此外，他还另外安排了一位晶换师和瓦伊斯等人同行，而那人……居然是大变态扎特，OMG。

采掘场位于首都西侧，挖掘出来的晶石都在这里被粉碎后精制成导力，说得直接点，这里其实就是一个怪兽虐杀工场。从中间的入口进入后一路前进，分叉路口往左走会看到记录点。从记录点旁边的道路前进会发现比瓦伊斯等人先行一步的委员长等人，他们也还没有找到席那。此时巴兹会问起瓦伊斯刚才在入口处安洁老师找他说了些什么，此时有两个选项："让你担心了（心配された）"和"与你无关（关系ない）"，考虑到瓦伊斯平时的性格，笔者在这里选的是后者。一边的障碍可以用"冥想"消除，进去后可以踩下开关。

回到分叉路的那个记录点，从下方的道路一直前进会发现另一个记录点，前进会和扎特战斗。战败后的扎特又想逃，虽然这次他被瓦伊斯等人逮了个正着，但最后他还是放烟幕弹溜走了。此时琳会问瓦伊斯下次再见到扎特时会怎么办，会有两个选项出现："战斗（战う）"和"无所谓（关系ない）"，这里选第二项。正前方的障碍用"冥想"进去可以从宝箱中得到"ネクロノミコン"，继续前进，会再次碰到扎特召唤出来的甲虫怪。之后的路就简单很多了，发现无法通过的地方都用"冥想"来解决，通过最后的记录点上去就是BOSS战了，可惜它并不是瓦伊斯要找的那只席那。战斗胜利后，瓦伊斯准备上前给予其致命一击，但此时周围又出现了怪兽，安洁老师正要疏导学生们逃离现场，该死的扎特又堵住了退路……



面对不断出现的怪兽，安洁老师也感到非常困扰，不过那个自称吉卡德的男子的出现帮大家解决了这个麻烦，他破坏了周围的晶石精制装置，这样怪兽们就不会再复活了。这里需要注意的是要连续进行三场战斗，所以我方成员的LP和怪兽的JP要特别留意。战斗胜利后晶换等级上升，炼成工房机能可以得到扩张。

怪兽们终于被完全消灭了，修道会的师生首次联手完成了委托，不过问题又来了……吉卡德为什么又一次在关键时刻出现了呢？满脑子雾水的众人决定先回首都向大臣汇报一下战果。虽然破坏了一部分精制设施，但大臣对众人的整体表现还是相当满意的。当众人问及为什么扎特会出来妨碍我们时，大臣表示自己对此完全不知情，此外，他还表示国家代表约扎德想要见瓦伊斯等人。除了一些冠冕堂皇的客套话，约扎德也没说什么太具实质性的东西。在离开时，大臣把新的原野技能"浮游（フロート）"给了瓦伊斯，这样就可以在两个相隔的平台之间移动了。

レドゥーニマンド灯台~ジュエル采掘场

回到修道会本部，安洁给大家下达了新的任务。レドゥー＝マンド的灯台已经被修复得差不多了，不过其中好像出现了怪兽，顶层的晶石投光机由于有席那把守更是难以接近。

进入灯台，用“冥想”一路前进，碰到稍远处平台上的宝箱可以用刚刚得到的“浮游”来取得。爬上顶层，在那里等候着瓦伊斯等人的竟然是吉卡德。吉卡德告诉瓦伊斯，操纵着怪兽们的席那就在里面，不过就算把它打倒了也不能解决问题，过不了多久它还是会再次复活的。但尽管如此，瓦伊斯还是决定进去消灭席那，哪怕这只是暂时性的。在准备离开灯台时，吉卡德冲上顶层将投光机给粉碎了，虽然他的这一举动很让瓦伊斯等人费解，但他相信总有一天瓦伊斯是会明白他这么做的道理的。

回到修道会本部，将在灯台见到吉卡德的事情转达给安洁，不过她也似乎不太明白吉卡德的真正用意。新的委托来自一名叫做纱朗多拉(ザランドラ)的普通女性，她居住在首都。

来到首都左边的民家见到了委托人，她的儿子吉米尔(ギミル)被联合国家发配到晶石采掘场充军去了，最近一直都不见踪影。再次前往采掘场，沿着原来的道路一直前进，在B1深处就可以发现吉米尔。不过他现在还脱不开身，要瓦伊斯等人将一封信交给自己的母亲，以示自己无恙。

刚回到首都，纱朗多拉就慌慌张张地迎了上来，南方的天空出现了巨大的席那，正在向首都方向袭来！纱朗多拉没等瓦伊斯等人将吉米尔的信交给她就飞奔去官邸向高层通报这个危机了。来到首都广场，果然发现了天空中的巨大席那，不过“超绝美形”的扎特也在同时出现了，这次他“可爱”的甲虫进化到了最终形态，不过实力么……当然还是那么不堪一击。再次落败后，气急败坏的他祖露了多次妨碍瓦伊斯等人的原因，其实他这么做很大程度上是因为妒忌吉卡德大人和瓦伊斯等人的亲密关系……



没有时间去感叹扎特的变态程度了，因为天空中巨大的席那已经降落到了地面。这次的BOSS属性为水，并会火属性攻击无法技能，注意属性的运用就可以轻松取胜啦！



来到官邸，大臣在向瓦伊斯等人表示感谢之余透露了刚才的席那其实是众多强力席那的集合体这一事实，而机警的琳则对他为什么会对这些如此了解感到了一丝怀疑。瓦伊斯就为什么席那会多次出现一事询问了约扎德，虽然约扎德声称并不知晓其中理由，他可以肯定的是，人越多的地方，席那出现的几率也就越高。当瓦伊斯表示自己正在寻找长着双翼的席那的下落时，约扎德给了他一丝线索。据说曾经有人目睹过有席那飞向东边的ザガリア遗迹去了，不过他并不能保证那就是瓦伊斯要找的席那。

正打算离开首都时，纱朗多拉又出现在了众人面前，这次终于可以把吉米尔的信交给她了！作为报酬，她把新的原野技能“猎人(ハンター)”给了瓦伊斯，之后只要在特定的地点使用这种技能，就能够捕捉到怪兽了，能捕获到的怪兽与陷阱所设的场所及时间有着很大关系。

ザガリア遗迹

在那个怪兽与人类共同生活的年代，这里曾经是一座巨大的都市，但是由于大灾难的洗礼，如今的此地已经是一片破壁残垣。尽头的王座上留下了巨大的爪痕，毫无疑问，这一定是席那的杰作。不过为什么席那要光顾这个遗迹呢？

按下王座上的开关，一座巨大的地下迷宫展现在了众人面前。来到一个有记录点的广间，琳感受到了这里残留着的强烈思念，据悉那里以前是一座医院，当年在大灾难中受伤的人们就是被移送到这里的，当古老的王国被洪水淹没时，他们的灵魂也跟着永远被埋葬在了此处。

穿过黑暗地带会来到一个类似于晶石研究

所的地方，有些怪兽的标本如今还完好地保存着，看上去让人不禁生畏。调查左边装置中的晶石会与其中出现的席那发生战斗，虽然战斗并不困难，但为什么席那会从晶石中出现呢？

从右边的出口继续前进，来到一个类似于牢房的场所。调查中间牢房墙壁上的晶石，瓦伊斯让琳上前把它取出来，但在取的过程中遗迹却发生了剧烈震动，塌陷的巨石把牢房的入口处给堵住了，将瓦伊斯等人困在了里面。此时要不断和同伴说话并调查石头和后方的墙壁，这样在墙壁那一侧的吉卡德就会帮大家解围。

吉卡德奉劝瓦伊斯等人赶紧离开遗迹，不过瓦伊斯并没有听他的忠告。多次在紧要关头出现在自己面前，并多次破坏了精制装置，吉卡德身上的谜团实在太多了，瓦伊斯这次无论如何都想让这一切水落石出，哪怕是使用武力！不过吉卡德毕竟是传说中的晶石召唤师，他的实力是目前的瓦伊斯所无法企及的，而且他也并没有打算和瓦伊斯认真较量。正当两人对峙之时，安洁老师赶来了，并晶换出了怪兽与吉卡德展开了激战，然而不到两个回合，在修道会中实力屈指可数的安洁也败下了阵来。

遗迹开始剧烈晃动，一个陌生而空灵的声音从遗迹深处传来："不要再争斗了，请离开这里……"众人的身体顿时变得无法动弹起来，吉卡德也趁机消失在了瓦伊斯的视线范围之内。

南国之村ヌガ＝サラン～火山フラン＝モート

回到修道会本部，琳的预言能力为大家传递了新的消息——快回到火山山底，曾经被遗弃的异物将带来灾难……虽然这句话的具体含义还很难让人捉摸，但可以肯定的一点是，琳的故乡将有大难临头了。关于要不要跟琳一起回到故乡会出现两个选项："抓紧时间（先をうながす）"和"让她自己解决（本人に任せる）"，当然是选前者啦！



琳告诉瓦伊斯，自己其实来自一个叫做ヌガ＝サラン的南方小岛，岛上一直有着一个古老的传说，在岛的地下沉睡着邪恶之物……这个传说就像她的预言能力一样，在村子里世代相传，直到今天。那个沉睡着的邪恶之物很可能就是席那，正因为如此，琳才加入了修道会，为的就是拯救岛上的危机。

一切打点好后跟安洁老师对话就可以前往ヌガ＝サラン了，临行前可以得到新的原野技能"照明（ライト）"，用它可以照亮一些没有亮光的黑暗地带。

琳的祖父是ヌガ＝サラン的村长，他向瓦伊斯等人说起了村中的传说。村子中有一块从远古流传至今的古老石碑"神体"，能够听到神体呼唤的少女被称为巫女，这回神体通过琳向大家传达了这个危机，说明它已经面临着怪兽的侵袭了。

来到火山脚下，瓦伊斯果然发现了一块巨大的石碑。在世界被洪水淹没之前，一个叫做拉比斯（ラヴィス）的人一直都用自己巨大的力量守护着这个世界，而这块石碑就是拉比斯的象征。解决掉突然出现的怪兽，瓦伊斯等人进入了后方的火山洞窟，一路前进，途中运用浮游和冥想技能就可以顺畅无阻，来到4F时，要先去左右两边解决掉把守的怪兽，这样就可以前往5F了。

洞窟的深处是一片灼热的火海，听琳说，崇尚与自然同在的村民曾经把大量的晶石导力机械丢弃于此，而之前预言中提到的"被遗弃的异物"很有可能指的就是这些机械。此时艾莉希娅会询问瓦伊斯是不是认为人类离开机械就不能存活，两个选项分别为"我也这么认为（そう思う）"和"不觉得（思わない），这里选后者。

在尽头的岩浆处，一头巨大的席那从火焰中咆哮而出，快将它们葬身于火海吧！

首都ミラク＝ネルラ

回到修道会本部，瓦伊斯才发现，原来今天是晶石导力诞生的纪念日，在首都将会进行盛大的纪念活动。赶到首都，晶石大祭已经开始了，约扎德在台上向全土人民致以了开幕词。他在祭奠上大肆宣扬了晶石导力给人类的复兴带来的推动作用，并宣誓将继续用它们来进一步促进人类的繁荣。

灿烂的晶石灯光从首都的中心位置向四周扩散，顿时将首都照得灯火通明。但是在离瓦伊斯等人不远的机械中却出现了席那，更倒霉的是，扎特那个变态也一起出现了。

席那被瓦伊斯等人打倒后，扎特准备再次溜之大吉，不过吉卡德的突然出现让他慌了神，这次总算可以牢牢把他拿下了！来去匆匆的吉卡德在离开时丢给了瓦伊斯一句忠告：别太相信修道会的人，特别是他身边的人。吉卡德刚一走，安洁老师就出现了，她一眼就认出了扎特！原来扎特的真名叫尼斯西弗（ニスシフ），也是修道会的召唤师候补生。在众人的严刑逼供下，扎特才把自己数次妨碍瓦伊斯等人的真正原因说了出来，原来他是怕瓦伊斯等人抢走了他在修道会中的风头。此时会有两个选项，选第一个就可以解放扎特，哎，快把这个瘟神赶走吧！

赶跑了扎特后，安洁老师告诉瓦伊斯，首都商店的店长要他们去ザガリア遗迹调查一下，国家的军队似乎要对那里展开大规模的进攻，表面上似乎是打倒席那，但实际理由应该没那么简单。因为他儿子也在军队里，害怕引起战争的他让瓦伊斯等人前去打探一下，看看军队葫芦里卖的到底是什么药。临走时他会把原野技能“解码（デコード）”交给了瓦伊斯，这样就可以解读迷宫中的古代文字了。

ザガリア遗迹

解读遗迹中石碑上的古代文字可以了解到一些怪兽炼成的信息，通过B1的研究室一直前进来到一个大广间，原本后方的墙壁会自动打开，这样就可以来到B2了，记住途中有个地方要上台阶踩下地板上的开关才可以继续前进。

马上就要来到遗迹最深部了，不过吉卡德又挡在了众人面前，他似乎不太愿意让瓦伊斯等人再深入调查下去了。正在关键时刻，拉兹尼和安洁从暗处出现了，拉兹尼将席那出现的原因全部归咎给了吉卡德，并和安洁一起向他发起了攻击。尽管实力强劲，但吉卡德依然抵挡不住两名强力召唤师的联合进攻，渐渐地他就开始有些招架不住了。此时，遗迹又像上次一样开始震动起来，拉兹尼和安洁像中了咒语一样无法动弹，吉卡德趁机逃离了现场。曾经那个陌生的声音再次从遗迹深处传来，那个声音让瓦伊斯先去确认关于其母亲的情况，下次再来这里时，她将告诉瓦伊斯自己所知道的真相。



从商店老板处得到3万大洋后就可以回石碑塔和拉兹尼见面了，当瓦伊斯问及吉卡德背叛修道会的原因时，他只是含糊其辞地表示吉卡德当时很可能是贪慕了那些强力晶石的巨大力量。走出石碑，米卡艾拉走上了前来，她说瓦伊斯的那块晶石和特定的席那之间似乎有着某种联系，因为晶石有着强烈反应的时段和最近几次席那出现的时期完全吻合。另外，米卡艾拉还发现了一件有意思的事情，那块晶石在一般情况下是无法晶换怪兽的，虽然它已经有着生命，却无法感受到其内部能量，而奇怪的是瓦伊斯却可以自由从中晶换出怪兽来。

冶金匠之村ハシニマザ~ザガリア遗迹

毫无头绪的瓦伊斯准备回故乡寻找一下以前的线索，由于时有怪兽出没，他的家已经被封锁了。正在调查之际，屋外突然传来了脚步声。一个瘦削的中年男人走了进来，他正是瓦伊斯离家多年的父亲。看到儿子已经加入了修道会，他把埋藏在自己心目中多年的秘密全部告诉了瓦伊斯。

瓦伊斯的母亲玛艾丽娅由于偷取了修道会的晶石而逃到了这个村子，据说她还在修道会的时候，一直都在对那块晶石进行研究……身心俱惫的玛艾丽娅逃离了追兵的缉捕后，在村子中定居了下来并爱上了这种平稳的生活，最终成为了瓦伊斯的母亲……不过关于晶石中的秘密父亲却也是一无所知。

总算打听到了一些关于母亲的消息，再次回遗迹赴那个神秘的声音之约吧。来到遗迹深处，吉卡德又出现了，不过这次他是来迎接瓦伊斯的，向他保证不会把这里发生的事情透露出去后就可以来到遗迹的最深处了。

一头通晓人语的黑豹尼古鲁（ニゲル）出来迎接了瓦伊斯等人，她的同伴们现在都在遗迹内沉眠，所以她才会派吉卡德为他们把守阵地。那个神秘声音的主人是一条巨大的白龙，从远古世代开始，她就一直守护着这个世界，

因此世间发生的大小之事都尽在她的眼底。按照约定，她将自己知道的真相告诉了瓦伊斯……

和之前约扎德所说的一样，越大的城市，受到席那和怪兽袭击的机会也就越大，那是因为席那以晶石导力为自己的目标，机械越集中的地方就越容易引起它们的注意。不过，真正的原因其实并不在此，越是大型的都市，越是容易诞生席那，因为正是晶石导力创造了席那。席那的真正身份，其实就是封印在晶石里的怪兽的能量，使用残余的晶石导力能量汇聚在一起，就诞生了这种邪恶之物。所以，晶石技术越发达的地方，席那的繁衍也会越昌盛。

与白龙告别后，瓦伊斯等人在屋外见到了吉卡德。原来，让瓦伊斯调查玛艾丽娅情况的人其实是他。吉卡德对玛艾丽娅带着晶石逃离修道会的原因似乎有自己的见解，不过由于某种原因，他并没有向瓦伊斯挑明。

首都ミラクニネルラ

得知了席那产生的真正原因的瓦伊斯等人决定去晶石导力利用率最高的首都进行更进一步的调查。来到首都官邸，在门口见到了大臣，他把瓦伊斯等人留在了官邸过了夜。第二天，大臣让瓦伊斯等人去位于采掘场的晶石精制工场一趟。进入采掘场，会发现右边通往精制工场的桥梁由于没有通电无法通过，此时只要回到采掘场入口处从右边进入制御室就可以重新让桥梁通电了。

晶石精制工场里面并不复杂，只要注意踩下地板上的开关就可以保持畅通无阻。来到深处的巨大机械前，诡异的大臣出现了。他承认了席那确实出自晶石能量，不过由于人类已经对晶石导力有了依赖性，想要废除导力已经是不可能的事情了。丧心病狂的大臣从机械中呼唤出了巨大的席那，想要致瓦伊斯等人于死地。当然，他的美梦是不可能得逞的。机械在隆隆巨响中被瓦伊斯等人摧得粉碎，回到入口处，琳提议继续去各地阻止席那的诞生，不过瓦伊斯则想回修道会一次，他还有东西向拉兹尼确认。

修道会

回到修道会，拉兹尼早已对瓦伊斯等人瞒着修道会四处调查了如指掌，并冠冕堂皇地说是为了保证他们这些召唤师候补生的安全才在身后监视他们的。

“我的母亲为什么要在这里做实验？”瓦伊斯问拉兹尼。

“你的母亲在修道会中是屈指可数的优秀职人。”拉兹尼说道，“就像以前说过的一样，那块晶石是叛徒吉卡德最初进行召唤的工具，因为保管严格，吉卡德在叛变时没能把它带走。之后，我让修道会最优秀的职人，你的母亲玛艾丽娅对它进行了调查……为的就是把怪兽重新从晶石中解放出来……”

“但是，这个答案我并不能接受。为什么仅仅是对其进行调查，我的母亲就非得带着它逃走呢？”

“这我也不知道……或许是吉卡德唆使的吧……”拉兹尼信口雌黄道，“像他这样的人，就算利用了你的母亲也不奇怪哦。”

“看来你对我的期望值很高啊，可惜我恐怕要辜负你的期待了。”吉卡德突然出现在了众人面前。

恼羞成怒的拉兹尼命令安洁上前阻止吉卡德，但是凭安洁的实力，无疑是很难胜任这个任务的。

“回到刚才的话题吧，我有点东西想订正一下。”吉卡德笑道，“拉兹尼，你当初研究的目的的确是要让怪兽从晶石中解放出来，不过在调查晶石的过程中，你的目的却渐渐改变了。除了能够晶换出怪兽，晶石还可以产生巨大的能量。其中更有极少数晶石所蕴含的巨大能量是一般晶石所无法比拟的，通过与这个石碑进行反应，它们能够带来远远超过人们相像的“某种东西”，而你正是在研究“那种东西”。

“别说傻话了，不要妖言惑众！”拉兹尼有些气急败坏了。

吉卡德没有理会他，继续说道：“但是，那个特殊的晶石在晶换的时候，有时也会诞生席那，是个非常危险的东西，你的母亲无论如何都想处理掉那个危险品，所以才把它从这里带走了。”



"你为什么这么肯定，这两者之间似乎没什么关系吧？"瓦伊斯不解地问。

"确实没有直接的关系……不过收拾掉缉捕她的那些追兵的人是我，因为我对晶石的去向很在意。但遗憾的是，我却没能阻止那个席那……对不起……"

拉兹尼再也站不住了，准备动武。

"你想拿我怎么样？对你言听计从的那个人偶，现在已经不能战斗了吧？"吉卡德说道。

"人偶？什么意思？"瓦伊斯又迷糊了。

"你到现在还没发现？真是可怜……正如他说的，安洁是我创造的！"拉兹尼有些得意地说道。

"她是晶石研究的产物，将晶石中封印的能量用晶换技术变成了人形。所以，她才不会变老，也不会轻易死去……而且，无法违抗其制造者。"

"吉卡德……"安洁无奈地喊着吉卡德的名字。



"原本还以为你是普通人，直到你接受拉兹尼的命令向我动武时我才……拉兹尼的命令对你来说是绝对的，而你诞生的理由也是为了养育我……真是愚蠢……"

"我原本以为你是个拥有强大能力的重要人物，真没想到你会背叛我们。"

"我不需要那样虚假的母亲，不过作为老师，我认同你的优秀之处。"吉卡德对安洁说道，接着他又将目光投向了瓦伊斯等人，"现在你们知道了吧，他是想利用晶石与石碑之力创造出类似于人类的东西，从而使自己拥有像神一样操纵万物的力量。"

"不不，他说的也并不一定完全正确，收集晶石，有效利用蕴藏在石碑中的力量……说不定就可以断绝席那的出现，你们不觉得这是将世界导向和平的惟一方法吗？"拉兹尼辩解道。

但是，瓦伊斯已经不会再相信他的一面之词了。而拉兹尼也早已经找好了后路，他在石碑塔外安排了大量人员，将瓦伊斯等人围困在了塔内，自己则带着安洁逃走了。



在吉卡德的帮助下，瓦伊斯顺利从石碑中取下了自己的晶石，不过已经没有时间庆贺了，对此时的瓦伊斯来说，逃出此地才是上策。关键时刻，安洁老师瞒着拉兹尼偷偷告诉了瓦伊斯等人离开此处的密道，众人成功从修道会逃了出去。打倒追来的委员长三人众后，瓦伊斯等人决定再去一趟首都。

首都ミラクニネルラ～官邸地下迷宫

虽然之前大臣已经在瓦伊斯等人面前暴露了自己的丑恶嘴脸，但是当瓦伊斯等人出现在首都时却惊奇地发现，首都仍然是一片平静，好像什么事都没有发生过一样。来到官邸，他们才知道已经中了大臣的圈套。大臣把瓦伊斯等人带到了约扎德代表处，约扎德还对自己被大臣所操控蒙在鼓里。听约扎德说，除了晶石导力外，由修道会独占的石碑也能制造席那。在怪兽和人类共同生活的那个时代，它就支配着所有晶石的力量，约扎德的目标是要把它躲过来，从而消灭席那。此时会有两个选项出现，让瓦伊斯选择是否要让晶石导力继续存在，这里选择的是第二项，不让它继续存在。显然，这个选择约扎德并不爱听，他俘虏了巴兹的父母，以此要挟瓦伊斯等人。此时又有两个选项出现，为了保证巴兹父母的安全，选择第二项"不抵抗"吧。

不做抵抗的瓦伊斯等人被约扎德没收了晶换工具，并被打入了大牢。幸好首都商店的老板出手相救，瓦伊斯等人才得以顺利从牢房逃脱。

回到大地图上，首都附近会追加官邸地下迷宫。一路前进后会来到一个大房间，此时先要去两侧踩下开关才可以继续前进。这两边都有着强力怪兽的把守，要小心应付。来到一处循环的十字路口时，要先从左边走，然后利用"冥想"一直前进，如果走错了就会重新回到十字路口。

在迷宫的尽头见到了约扎德，虽然他早已知

道了大力发展晶石导力会产生席那，但是这对他来说已经是个无法下来的台阶了……约扎德的生命正受到大臣的不断汲取，快将那个真正的幕后黑手铲除吧！胜利之后地下迷宫开始不停晃动起来，吉卡德及时出现带瓦伊斯等人以及一息尚存的约扎德离开了这里。回到首都，吉卡德会问瓦伊斯此时心里还有什么打算，这里选择第二项，修道会那边的事情还没完呢。

修道会～石碑塔

要打入修道会必须找专人接头，瓦伊斯等人立刻就想到了安洁老师。不过以目前的情况来看，要想联系到她可没那么容易，在米卡艾拉的牵头下，瓦伊斯等人终于见到了安洁，此时选择第一项可以劝说她帮助大家夺取石碑以彻底消灭席那。正当一切就绪准备行动时，拉兹尼的声音响起了，原来在创造安洁时他已经留了一手，只要安洁能够看到或者听到的东西，全部都会如实地反应到他的脑海中。

拉兹尼让安洁把瓦伊斯等人带回了修道会，此时修道会中的人员已经被驱散得差不多了，拉兹尼就在石碑塔的中枢部位等待着大家。

这已经是游戏本篇的最终迷宫了，其复杂程度比之前的迷宫都高了一大截。进入石碑塔后，先去右边踩下地板上的机关，另外需要注意的是有一处需要用"冥想"才能通过(如右图)。踩下1F的全部机关后，就可以前往二楼了。二楼同样需要依靠踩机关来前进，而途中还有ホーリーレオ和ホーリードラゴン等强力怪兽挡路。一路来到3F，兜兜转转终于来到了石碑的中枢。

"你们好不容易才来到了这里，想听听我这个老人家以前的事情吗？"拉兹尼说着，向瓦伊斯等人说起了过去发生的一切。

"最初的发端，是袭击这个星球的大灾难。那个时候的星球，人类和怪兽共同生活在一起，而怪兽也还没有被封印在晶石中，过着自由的生活……但是由于大灾难的出现，世界变了……怪兽们接二连三地变成了晶石，急速地失去了踪影，原因一直都是个谜。我想让怪兽们回到原来的样子……并花费了相当长的时间在寻找这种方法。大灾难带来的洪水袭击了大陆，大地上出现了石碑，我认为那个石碑和怪兽之间肯定有所联系，便开始了调查……这就是这个修道会诞生的原因。一切为了让怪兽回到原样……这就是我的目的。在调查石碑的过程中，我获得了大量知识，而安洁也正是那时的产物之一。通过控制封闭在晶石中的灵魂，就可以制造出人形的怪兽，而发现晶换术，产生晶石召唤师，也是那时的副产物……"

"让我母亲做那些奇怪的实验，也是为了这个？"



"玛艾丽娅……她是个非常优秀的职人，我十分信赖她。所以，当她和那个晶石一起消失时，我感到相当悲痛。那块晶石接触石碑时会有特别强烈的共鸣，能带来各种各样的变化……让晶石和石碑进行融合，我就可以在石碑内部创造怪兽了……不错……终于，我成功地制作出了不受晶石束缚的怪兽，而且，还可以根据自己的意思来自由操作它们，就像这样……"拉兹尼说着，召唤出了一条巨龙，并命令它向瓦伊斯等人袭来。当然，就算巨龙再怎么张牙舞爪，也已经不是此时的瓦伊斯等人的对手了。

"你所谓的用石碑来灭绝席那又算什么？"

"哦，现在还得再等一段时间，目前还不得不让席那继续繁衍下去。"拉兹尼无耻地说道。

"这……是什么意思？"

"这里的怪兽都还是非完整品，即使有着实体也没有灵魂，不过只要将席那和怪兽们融合，就能让它们成为真正的完成品了！所以说，得先让席那的数目增加到和这里产生的怪兽数相同才行。"

事到如今，已经没有沟通的余地了，瓦伊斯等人准备冲上前去将这个已近乎疯狂的老头给铲除了。但是，安洁却又挡在了他们面前，尽管她自己并不想和瓦伊斯等人战斗……



“我……不想战斗……我虽然不是人类……但却有心……你的母亲让我发现了这一点……”安洁痛苦地对瓦伊斯说道。

“什么！”拉兹尼见状对安洁大发雷霆，“原本我是将你作为育成用道具来制作的，看来是我在制造你时加入了太多母性因素在内了！”

由于违抗了拉兹尼的命令，安洁倒下了，不过拉兹尼早已准备好了她的替代品，并让她对瓦伊斯等人展开了进攻。关键时刻，吉卡德出现了，一起与拉兹尼展开最终决战吧！拉兹尼的等级为30级，如果之前集中练过某个强力怪兽，那么此战可以说是毫无任何难度了。

“安洁老师……”瓦伊斯看着倒下的安洁，痛苦地哀号。

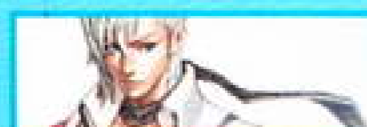
“我不是人类……所以不会死……只是一切到此停止了而已，仅此而已……”安洁吃力地说道。

“停止……这和死有什么两样！”

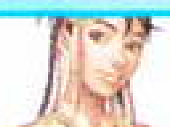
“不……不一样，我只是回到晶石中去了而已，所以，请不要悲伤……好不容易才让一切都结束了……这都亏了大家……所以……请微笑着去面对吧……”安洁说着，化作一道强光消失在了众人面前。

数个月后，曾经一起战斗过的同伴们再次汇聚到了一起，在没有了晶石导力的今天，人们的生活依然精彩……

注：看完制作名单后电脑会让你记录一次，读取这个记录就可以再次进入《晶石召唤师》的世界。来到ザカリア遗迹和深处的白龙对话后，晶换等级能够进行最后一次提升，修道会左边会追加“？？？”这个隐藏迷宫，在其深处将有强力的怪兽等待着玩家挑战。在完成了隐藏迷宫后回到ハシニマザ瓦伊斯的家中会发生剧情，之后就可以再次去游戏本篇曾与席那交战过的地方再次与它们战斗了。



全怪兽一览



编号	名称	属性
1	キングワイバーン	风
2	ワイバーンパピー	风
3	ワイバーン	风
4	ダークワイバーン	暗
5	ファイアワイバーン	火
6	ベヒモ	土
7	ベヒモス	土
8	ダークベヒモス	暗
9	キングベヒモス	暗
10	ウルフ	冰
11	アイスウルフ	冰
12	ロックウルフ	土
13	サンダーウルフ	雷
14	ブリザードウルフ	冰
15	メタルワイバーン	暗
16	メタルベヒモス	暗
17	フェンリル	冰
18	アルマジロ	土
19	ビッグアルマジロ	土
20	ライノ	土
21	トリケラトプス	土
22	アイスマンモス	冰
23	ドラゴンパピー	火
24	ドラゴン	火
25	サンダードラゴン	雷
26	ファイアードラゴン	火
27	ホーリードラゴン	光

编号	名称	属性
28	フォレストドラゴン	水
29	ウォータードラゴン	水
30	ポイズンドラゴン	暗
31	フェアリーラビット	风
32	ピクシーラビット	风
33	エルフィンラビット	风
34	ホーリーラビット	光
35	ダークラビット	暗
36	レオ	火
37	ファイアーレオ	火
38	ウインドレオ	风
39	ウォーターレオ	水
40	ブレイズレオ	火
41	メタルグリフォン	暗
42	イモムシ	光
43	ホーリーレオ	光
44	ロックタートル	水
45	ミスリルタートル	水
46	ダイヤタートル	冰
47	フレイムタートル	火
48	マグマタートル	火
49	メイジホーク	雷
50	サンダーバード	雷
51	ロック	风
52	フェニックス	火
53	グリフォン	雷
54	オアシスバード	水

编号	名称	属性
55	エルバード	水
56	エルエルバード	水
57	スリムバード	风
58	エレガントバード	风
59	サンドワーム	土
60	ビートル	雷
61	クリスタルビートル	风
62	ビートルキング	火
63	スコーピオン	土
64	マンティス	水
65	マンティスクイーン	冰
66	ゴーレム	土
67	サンダーゴーレム	雷
68	マグマゴーレム	火
69	アーマーゴーレム	暗
70	メア	风
71	ケルピー	光
72	ユニコーン	光
73	ヤングトレント	光
74	トレント	光
75	エント	光
76	ユグドラシル	光
77	リトルジラフ	雷
78	ジラフ	雷
79	シルバージラフ	雷
80	キリン	雷
81	ファイアージラフ	火
82	フレイムジラフ	火

编号	名称	属性
83	アイスジラフ	冰
84	ブリザードジラフ	冰
85	バードマン	风
86	サンドマン	土
87	フロッグマン	水
88	サハギン	冰
89	バードマンロード	风
90	キングサンドマン	土
91	フロッグマンロード	水
92	サハギンロード	冰
93	プチデビル	暗
94	リーパー	暗
95	アーリマン	暗
96	プチエンジェル	光
97	グラスレイ	水
98	デザートレイ	火
99	ストームレイ	雷
100	メタルスティングレイ	暗
101	バイパー	土
102	ナーガ	土
103	シェンロン	光
104	デウス	光
105	リヒト	光
106	シャッテン	暗
107	アネモス	风
108	ニグル	水
109	タツッコ	冰
110	カグツチ	火

由于篇幅和精力关系，这里就仅为大家列出游戏中几种强力的、炼成比较困难的怪兽的炼成方法。其实大家可以根据怪兽表中怪兽的排列顺序和属性去推测怪兽的炼成方法，除了一些炼成要求特别严格的怪兽，一般的基本上都可以猜对个七七八八了。

17号フェンリル 用ウルフ与冰水晶进行融合，当融合了10个冰水晶(水晶总数超过20个)时会进化成ブリザードウルフ，再18～6点之间进一步对其用冰水晶融合，达到一定数目时就可以进化完成。

27号ホーリードラゴン 用ドラゴンパピー与火水晶进行融合，随着火水晶数量的增加，可以先后进化成ドラゴン(火水晶5颗总10颗)和ファイアドラゴン(火水晶10颗总20颗)，接着对其融合10颗光水晶，当融合的水晶总数超过30颗时就可以进化成功。

43号ホーリーレオ 对レオ不断使用火水晶使其进化到ブレスレオ形态(火水晶10颗，水晶总数超过20)，接着再对其使用10颗光水晶就可以了(水晶总数要超过30)，注意融合完成时间必须在6点～18点之内。

52号フェニックス 对メイジホーク融合5个水属性水晶可以使其进化到オアシスバード，再对其融合5颗火水晶(水晶总数要达到10个以上)就可以进化完毕。

62号ビートルキング 对イモムシ用5个雷水晶进行融合，注意这一过程必须在凌晨4～5点之间完成，这样它就会进化成ビートル，对ビートル融合5个风水晶它就会进化成风属性的クリスタルビートル，再对其融合10颗冰水晶就可以进化到最终形态。

80号キリン 用リトルジラフ与雷水晶进行融合，其间它会先后进化成ジラフ和シルバージラフ两种高级形态，当融合的雷水晶数到达20个，总水晶数达到40个时就可以进化成キリン。

中原の覇者 -三国将星伝-

ちゅうげんのはしゃ さんごくしょうせいでん

文 雷文 编 胧月

一直以来就很关注这个游戏，入手以后便迫不及待地玩了起来。(居然没有太期待的开场动画，可惜啊。)从几天的攻略过程来说，对本作十分的满意：
1：具有中国古典音乐风味的配音非常动听；
2：同FC版"霸王的大陆"相比本作在战斗和内政等方面的细节上进行了一些强化，但总体来说容易上手；
3：人设相当成功，大部分武将的性格被表现的淋漓尽致，只有一小部分感觉有点偏。
好了，费话不多说，先介绍基本的指令：

中原的霸者 三国将星传

中原の霸者 －三国将星传－

◆Namco◆SLG◆2006年2月9日◆日版
◆1人◆672KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

主要内政方面指令解说

游戏标题画面有四个选项	
最初から	开始新游戏
続きから	继续游戏(注：一根记忆棒能存3个记录)
通讯对战	联机对战
データベース	资料库，查阅帐下将领和已入手道具的基本资料

在游戏的大地图画面时按下"△"键出现的七个选项	
今月の命令を终了	结束本月的命令进入次月
配下武将一览	查看帐下将领的具体资料
支配国一览	查看支配城池的具体资料
オプション	一些画面和音乐的基本设定
记录する	记录游戏进度
続きから	提取记录
タイトルに回る	回到游戏标题画面

开始新游戏后会玩家须从以下六个剧本里选择一个：	
184年	黄巾之乱-序章-
184年	黄巾之乱
189年	反董卓连会
194年	群雄割据
211年	关中征伐
219年	三国鼎立

注：184年的《黄巾之乱-序章-》相当于一个教学模式，玩家需控制曹操根据游戏的提示来完成，以此熟悉游戏的系统。

确定好所选君主和游戏剧本后就正式进入游戏了，游戏是按照月为单位推进，每位将领每个月只能行动一次。轮到我方行动的时候，点击君主控制的城池便会出现"「城メニュー」"这里选项，用它来向该城池发布各种命令，其中包括：

(1)出阵：向它国发动进攻。

(2)徵兵：雇佣士兵，100名士兵需花费40的资金。

(3)再编成：控制各武将带兵的数量(注：每位将领的带兵上限为2000)，改变所带兵士的兵种。

(4)移送：分为两种：一是占领与所在城池相邻接的空白城池；二是向所需城池运输将领，米和金，这次的可移动距离相当可观：只要是两城池之间有玩家控制范围内的通路即可以实行。

(5)武将を解雇：解雇将领，使其成为在野武将。

(6)统治を委任：相当于使该城池直辖，让电脑来控制，这个选项在游戏的后期比较有用。

(7)直辖地に回す：解除该城池的直辖权利。

(8)太守を变更：更换城池的太守。

(9)取引：买卖兵粮，买进或卖出的价格会视该城池的发展情况而定。

(10)治疗：恢复将领的体力，恢复量和价格会视该城池的发展情况而定。

(11)褒赏：提升将领的忠诚度，最大为100，上升幅度会受到一些特技的影响。

点击个将领的头像会出现“政略指令”，包括有：

(1)产业の发展LV.XX：使该城池的产业值上升，影响到4月份税金的获取量。

(2)土地の开垦LV.XX：使该城池的土地植上升，影响到10月份粮草的获取量。

(3)住居の开发LV.XX：使该城池的人口数量上升，影响到税金和粮草的获取量。

(4)防灾：使该城池的防灾数值上升，减少自然灾害带来的损失。

(5)情报收集：可以收集到少量的金，粮，士兵乃至各种宝物。另外，要搜寻新的人才也需要执行该项指令。

(6)临时征收：除资金和兵粮有少许上升外，其余城池相关数据下降，得不偿失。一般不会使用到。

(7)破坏工作：对邻接敌国的城池进行暗中的破坏，计策成功后敌城池的各种数据会下降，这样做会使两国之间的敌对度数值上升。

(8)侦察：查看他国城池的发展情况及武将的详细资料。

(9)交涉：向他国献上资金，以降低两国之间的敌对度，受派遣人员“人德”数据的影响。

(10)同盟：派遣将领向他国提出同盟邀请，受派遣人员“人德”和两国“敌对度”数据的影响，同盟成功后两国一年之内不能发动战争。

(11)离间：降低他国将领的忠诚度，使其转投我军帐下。

(12)离间势力：安排将领进行两国之间的离间工作，成功后该两国的敌对度上升，受派遣武将知力的影响。

注意每位将领所拥有的政略项目都各有不同，当武将升级的时候会逐渐增加政略项目的数量和等级。



战略方面指令解说

当玩家决定攻打敌城池的时候要注意自己的带兵数和粮草两个方面，统领的兵士数越多，每日(每回合)消耗的粮草就越多，若交战双方任意一方粮草耗空了，本场战斗就会强制性判那方输，所以请大家引起高度的重视。本次的战斗系统还是和前作相似，分为地图战，白兵战和一骑讨这三种类型，其中白兵战增加了攻、守城战，再加上全军士气和战技系统的引入使得战斗更具有特性。每位将领在回合初会拥有15点的机动力，玩家要计算分配好来使用。

在战斗画面下按下“△”键出现的六个选项

ターン终了	结束本回合行动。
武将一览	查看敌我双方武将的资料。
势力一览	显示攻守双方军队资料。
全军退却	全军撤退。
オプション	一些画面和音乐的基本设定。
中断する	中断游戏，再次进入的时候系统会提示是否继续战斗。



地图战

(1)行军：军队的移动，根据将领的军属性，在不同的地形上移动所消耗机动力也不一样。

(2)攻击：向邻接的敌军发动白兵战，消耗2点的机动力。

(3)计略：向敌军使用各种策略消耗他们的兵士数和粮草等，随着等级的提升将领会习得新的计略，同时伤害也会增大。

(4)全军退却：选择的队伍会从战斗地图上撤退，若周围没有相应的我军控制范围下的城池，该将领会变为在野武将。

(5)部队：查看部队长和小队的具体资料。

白兵战

又分为一般白兵战和攻守城白兵战两种，进入白兵战以后先会要求选择阵形，这个比较重要，要依据敌方的部队组成、所剩兵力、所处地势等各方面综合起来给出判断。

一般白兵战

(1)战技：武将的战斗技能，每位将领掌握的技能都不一样，升级的时候可以学会新的战技，能否活用好这些战技是白兵战能否获胜的关键。

(2)队长行动：分为以下4种：

(a)将击：对敌军的军队不予理睬，直接找大将单挑。

(b)突破：不顾一切向前冲。

(c)迎击：原地不动，等待敌军攻上前来。

(d)退却：逃离战场。

(3)部队命令：分为以下3种。

(a)全军突击：所有小队往前进。

(b)全军迎击：所有小队进入待机状态。

(c)全军后退：所有小队退出白兵战战场。

攻守城白兵战

指令同一般白兵战主要是在队长行动和部队命令上有所区别。

攻城时：

(1)城壁攻击：全军向敌城墙发动攻击。

(2)守兵攻击：优先攻击城墙上的落石兵和弓兵。

守城时：

(1)工兵攻击：只对敌队伍中的工兵进行攻击。

(2)弓兵攻击：只对敌队伍中的弓兵进行攻击。

(3)体力温存：敌军溃败开始逃亡后可以选择该指令以保存兵力。





一骑讨

双方军队的将领只要一接触就会无条件进入单挑模式，此模式的指令分为三大类：攻击，说得和特殊。其中攻击类的指令成功率受将领武力的影响，而说得类指令的成功与否取决与将领的知力、人德和忠诚度三个方面。

(1)攻击：细分为以下四种

(一)牵制：能给予敌将的伤害小，但命中精度高，比较稳定。

(二)攻击：伤害和命中精度都趋于平衡的攻击方式。

(三)必杀：能给予敌将极大的伤害，但命中精度不高。

(四)反击：在敌将攻击的时候寻找破绽进行反击。

(2)说得：分为以下两种

(一)骂倒：臭骂敌将，使其HP减少。

(二)劝告：说服敌将下马投降，其体力越低成功率越高。

(3)特殊：分为以下三种

(一)退却：成功的话逃离单挑模式。

(二)捕缚：直接俘虏敌将领，其体力越低成功率越高。

(三)降伏：向敌将投降，被其俘虏(有的时候没有办法只好出此下策)。



道具一览

本游戏里的大部分道具是要通过情报收集指令随机找到，还有一小部分是某些武将一出来就拥有。注意这些道具一定要装备到身上才能发挥作用，下面是所有道具的资料：

武器类

名称	备注
七星宝剑	装备的武将在升级的时候武力+1 武力达到85以后便不会再上升
青钢の剑	同上
倚天の剑	同上
火矢	部队里弓兵的战斗力上升
弓	装备后的武将增加"骑射"这个技能
方天画戟	装备后武将的武力+10
蛇矛	装备后武将的武力+8
青龙偃月刀	装备后武将的武力+7
铁蒺藜骨朵	装备后武将的武力+5
铁鞭	装备后武将的武力+4
铁槌	装备后武将的武力+3
大斧	装备后武将的武力+2

书物类

名称	备注
诗经	装备的武将在升级的时候知力+1 知力达到85以后便不会再上升
易经	同上
书经	同上
礼纪	同上
春秋左氏传	同上
国语	同上
史记	同上
汉书	同上
后汗书	同上
孙子	装备后武将的知力+10
孙膑兵法	同上
三十六计	同上
六韬	同上
魏武注孙子	同上
大学	装备的武将在升级的时候人德+1 人德达到85以后便不会再上升
中庸	同上
论语	同上
孟子	同上

防具类

名称	备注
笼手	伤害减少10%
兜	伤害减少15%
硬皮	伤害减少20%
甲胄	伤害减少30%
圣者の衣	伤害减少40%
龙鳞の铠	伤害减少50%

宝马类

名称	备注
赤兔马	行军时的机动力+3
的卢	行军时的机动力+2
绝影	行军时的机动力+1
爪黄飞电	同上
骏马	同上
汗血马	同上

法典类

名称	备注
伤寒卒病论	每月初武将的体力全恢复
青囊书	同上
太平要术(一)	计略"轰雷"使用可能
太平要术(二)	计略"妖かしの镜"使用可能
太平要术(三)	计略"龙卷"使用可能
奇门遁甲(一)	计略"七星坛"使用可能
奇门遁甲(二)	计略"八阵图"使用可能
老子	获得2倍经验值
墨子	军属性"城军"增加 计略"虚诱掩杀"使用可能
荀子	内政的效果上升

其它类

名称	备注
玉玺	装备后武将人德变为100
水晶玉	使武将多一次生存机会，使用后消失
采配	兵士的战斗力上升
锹	"土地の开垦"使用可能 同时执行"土地の开垦"的效果上升
天平	"产业の发展"使用可能 同时执行"产业の发展"的效果上升
工具	"住居の开发"使用可能 同时执行"住居の开发"的效果上升
鹤嘴	"防灾"使用可能
望远镜	"侦察"使用可能

阵形一览

阵形的使用要根据战斗地点的地形来做出选择，一般来说游戏初期多以基本阵形(如：散开，密集阵)为主，到后期多以兵种强化的阵形为主。下面对阵形做个简单介绍：

阵形名	备注
锥行の阵	密集形的基本阵形
雁行の阵	散来形的基本阵形
长蛇の阵	适合攻击敌武将的阵形
双壁の阵	使两端兵士守备强化，中央兵士攻击强化的阵形
八荒の阵	异常状态效果减半，对战技耐性高的阵形
单骑の阵	中央大将强化，适合单挑的阵形
玄甲の阵	重视防御的阵形
鱼鳞の阵	能使兵士在战势不利的情况下乃拥有高生存率的阵形
囮兵の阵	以最前列的兵作为诱饵吸引敌人注意，然后一举歼灭的阵形
孔雀の阵	使战技攻击强化的阵形
偃月の阵	引诱敌军进入我军包围圈的阵形
黄巾の阵	兵士强化，彻底突进的阵形
方圆の阵	全兵士守备强化，彻底进行防御的阵形
锋矢の阵	全兵士机动力强化的阵形
虎驱の阵	武将机动力强化的阵形
鹤翼の阵	使远程攻击兵种射程强化的阵形
霸势の阵	受大将影响，全兵士强化的阵形
龙瞳の阵	受到龙之加护，武将的战技和全兵士攻防强化的阵形

战技一览

战技的活用从很大程度上来说左右着白兵战的胜负，其使用的基本思想以提升我军士气并给予敌军状态攻击为最佳，大家应该知道战争必须要有狡猾的一面。

战技名	发动效果
鼓舞	自军士气上升(小)
威势	自军士气上升(大)
唤声	敌军士气下降(小)
沉着	敌军士气下降(大)
天命	给予敌全军激昂效果
妄言	给予敌全军混乱效果
毒舌	给予敌全军诅咒效果
大喝	给予敌全军麻痹效果
奋迅	自军将领获得激昂效果
骂倒	使敌军士气上升并且附带激昂效果
威赫	使敌军士气下降并且附带麻痹效果
望乡	使抵军士气下降并且附带混乱效果
剑舞	效果同"威赫"
煽动	使自军士气上升同时解除疲劳状态



计策一览

在三国系列游戏中，计略占有重要的地位，但在本作中由于个人分配机动力的设定使得不再像前作那样风光，不过本作新增的几个技能还是很有用，下面为大家介绍一下：

计略名	作用
火计	减少敌军兵士数
劫火	火计的强化版，可对相邻的敌军可进行复数打击
火箭	成功后减少敌军兵粮，对敌总大将有效
乱水	减少部队兵士数，对水中敌军有效
水攻	乱水的强化版，可对相邻的敌军可进行复数打击
连环	使水中部队及其相邻部队一定时间内行动不能
落石	减少敌军兵士数
大落石	落石的强化版，可对相邻的敌军可进行复数打击
狙击	减少敌将领的体力
矢雨	对城或村里的部队专用，减少其兵士数
砂岚	减少敌军兵士数
虚兵	使指定目标在一定时间内行动不能
募兵	城或村专用，消费金钱雇佣兵士
伪击转杀	减少敌城墙值，需耗费100兵力
共杀	对敌及其邻接部队进行复数打击
牛马放出	使敌军阵形崩溃
阵地设营	防止阵形崩溃
略夺	城或村专用，强夺金钱和兵粮
呼挂	效果同"矢雨"
陷井	效果同"狙击"
谕言	使敌国统治度下降
布教	城或村专用，兵士、金、兵粮将得到补充
罠	在设置好陷阱的地形上一旦进入白兵战，则陷阱效果发动
卜占	从现在的地形上移开后效果消失
轰雷	敌军兵士数减少且阵型崩溃
妖かしの镜	让邻接部队同自军部队的位置发生交换
龙卷	将敌部队转送到离自军较远的地方
七星坛	一回合内提升我军全计略的效果
八阵图	敌军行动不能，同时兵士数减少

武将特殊技能介绍

本作中的武将特殊技能很多，很好地表现出了各种各样的人物性格。下面给出全特技的技能解释：

无益(支援)	使敌全军一定几率产生疲劳
咒诅(支援)	使敌全军一定几率陷入诅咒状态
祈愿(支援)	给予自军昂扬的效果
眼力(支援)	使敌军一定几率产生麻痹
雷鸣(支援)	使敌军阵中的骑兵一定几率陷入混乱状态
浓雾(支援)	使敌全阵中的弓兵一定几率陷入混乱状态
泥沼(支援)	使敌全阵中的步兵一定几率陷入混乱状态
幻影(支援)	使敌全军一定几率陷入混乱状态
威压(支援)	使我军士气上升(小)，敌军士气下降(小)
揶揄(支援)	使我军士气上升(小)，敌军士气下降(大)
怒号(支援)	使我军士气上升(大)，敌军士气下降(大)
气配(支援)	敌军士气下降(小)
一喝(支援)	敌军士气下降(小)且附带麻痹效果
脱力(支援)	使敌军士气低下
激励(支援)	自军士气上升(小)
后见(支援)	自军士气上升(中)
舞踊(支援)	自军士气上升(大)
恼杀(支援)	给予敌军大将麻痹效果
大义(支援)	使军士气上升
罠辅助(支援)	自军罠效果增加(小)，敌军罠效果减少(小)
罠予感(支援)	自军罠效果增加(大)，敌军罠效果减少(大)
罠看破(支援)	自军罠效果增加(大)，敌军罠效果无效化
支援辅助(支援)	自军的支援效果增加(小)，敌军的支援效果减少(小)
支援强化(支援)	自军的支援效果增加(大)，敌军的支援效果无效化

黄巾党	能使用黄巾贼专用的计谋
虚言	执行发展国家的指令后会给出在实际成果上进行了夸张的报告
骑射	白兵战时，武将自身可以使用弓进行攻击
逃げ足	战斗中全身而退的成功率上升
霸权	若拥有该特技的武将与君主无血缘关系，则有一定几率发生反乱
弱气	受到敌武将的胁迫后极易被降伏
自尊心	若不认命拥有此特技的将领为城池的太守，每月初有一定几率不参与任何行动
怠惰	每月初有一定几率不参与任何行动
放浪癖	在每月初会有一定几率自行离开
予见术	与其所处同一个城池下的将领不会因为寿命的原因死去
忠义	忠诚度发生变化时上下浮动小，敌人的离间计谋不易成功
里切り	忠诚度发生变化时上下浮动大，敌人的离间计谋极易成功
绝对忠诚	不会为其他君主效力，只会与特定的武将和势力一起行动
匹夫の勇	极易受到敌状态攻击的影响
将器	自军部队下兵士的战斗力常常处于上升的状态
质实刚健	自军部队在战斗中不易中敌人设置的计略
谋略の的	战争和统治城池的过程中比较容易中计
冷静沉着	战争以外，所在国受其它国家计谋影响的几率下降
富国	使执行内政指令时的效果上升
早耳	执行情报收集时的成功率上升
商魂	使买进兵粮的价格下降，卖出的价格上升
舌三寸	使外交指令的成功率上升
机上の论	白兵战时自军部队的战斗力低下（纸上谈兵？）
勇猛果敢	部队里全兵士的战斗力上升
骑马术	自军部队中的骑士系兵士的战斗力上升
胆力の人	部队兵士数在500以下时，兵士的战斗力上升
万夫の敌	部队兵士数在100以下时，武将的战斗力上升
近卫武将	与君主军队邻接的时候，白兵战战斗力上升
知谋の人	使邻接的自军部队在战争中不易中计
英雄の气	攻击或使用计谋的时候，对手兵士的士气下降
不败の备ぇ	白兵战遇到对手进攻的场合，全军战斗力上升
参军の才	当自己不是部队长官时，以知力代替辅佐
王佐の才	担任太守或总大将的时候能有超出实际能力的发挥
兵略の才	回合开始时与之邻接的自军部队机动力加1
苦肉の计	向与自军邻接的敌军使用计谋时成功率上升
不逊不敬	用拥有该特技的将领进行外交活动时必然会使得两国的敌对度上升
枭雄	同盟期间两国的敌对度消除
南蛮战象	兵种"南蛮战象"使用可能
乌丸骑兵	兵种"乌丸骑兵"使用可能
羌骑兵	兵种"羌骑兵"使用可能
匈奴骑兵	兵种"匈奴骑兵"使用可能
大德の人	刘备专用能力，所在国的人口增加的效果大幅上升
义兄弟	张飞，关羽的专用能力，对刘备比对其他君主忠诚
ムラッ气	庞统专用能力，根据武将的积极性，负责国家发展的效果会有一些浮动
人中无双	吕布专用能力，实际武力以上的战斗力发挥
天下の奇才	诸葛亮专用能力，实际知力以上的实力发挥
仙术	左慈专用能力，每月，所在国的兵粮自动增加
水の法术	于吉专用能力，每月，所在国的武将体力回复，土地开垦的效果上升

兵种一览

以下是部分兵种的资料，大家在为部将随意搭配兵种的时候不要超过该部将的最大编成值。

兵种名	攻击	防御	射程	编成	备注
步兵	C	B	1	2	无特征兵种，攻城战时自动变化为工兵
飞刀步兵	D	B	3	3	能向敌军投掷小刀的远程攻击步兵，攻城战时自动变化为工兵
装甲步兵	B	A	1	6	手持重型装备，防御力高的步兵，攻城战时自动变化为工兵
弓兵	D	D	3	4	使用弓矢远程攻击敌军的兵种，对骑兵攻击力强
弩兵	C	D	4	5	使用弩，具有更远射程的弓兵，对骑兵攻击力强
连弩兵	B	D	4	8	可以进行复数射击的最强弓兵，对骑兵攻击力强
骑马兵	A	B	1	6	机动力高，攻守兼备的优秀兵种，对弓箭弱
轻骑兵	C	C	3	7	将骑马兵和弓兵的特性相结合的兵种，对弓箭弱
重骑兵	A	A	1	10	手持重型装备，防御力高的骑马兵，对弓箭弱
咒术兵	D	D	6	4	能施予远处敌人麻痹效果的术兵，防御力非常低
南蛮战象	A	S	1	15	持有最强防御力的南蛮战象，攻击附带混乱效果
羌骑兵	S	S	1	15	全兵种中号称最强的羌骑兵
匈奴骑兵	S	S	1	15	全兵种中号称最强的匈奴骑兵
乌丸骑兵	S	S	1	15	全兵种中号称最强的乌丸骑兵
武将	特殊	特殊	特殊	10	用一名将领代替一个小队





游戏心得和注意要点

关于一些心得和需要引起注意的地方在这里给大家说一下：

1.白兵战里兵士的士气值非常重要，士气的上限为100，下限为0，士气越高则兵士战斗力越高；反之，若士气被降至0的话，兵士会自动逃跑(自己从战斗画面上消失)。

2.关于拥有“霸权”这个特技的武将，即使将他的忠诚度提升到100也有发生反乱的可能。

3.当武将的三个开发指令(人口，土地和商业)达到LV.3以上后会有一定的效果加成，例如使用“土地の开恳LV.3”的时候不仅土地值会上升，连人口也会上升。

4.执行情报收集方面的工作最好还是使用人德高的将领。

5.关于攻城战，笔者觉得最简单的就是将某位武将的兵种重新进行编成，然后全部带上步兵，这样在攻城战的时候步兵会自动变为工兵，工兵在攻击城墙时的破坏力非常高，再加上对弓箭的防御力也不错，配合上有“剑舞“这样状态攻击类型战技的武将更是无人能挡。当然，兵士的士气也必须用战技来维持。

6.使用“伪击转杀”计谋攻击敌城墙的伤害是同该城池的城壁值成正比的，一般来说每次的伤害值大约为城壁值的10%左右。

7.当将领在白兵战或单挑模式下体力被减至0时会出现有两种可能，一是死亡，二是被捕缚，这个似乎是随机的……另外，即使是君主，也可以召之为帐下效力。

8.对于被俘虏敌将的处理方法不推荐处斩，因为每斩一位敌将会使君主的人德降1 。

9.关于武将特技中的支援类特技，一定是要在两部队在相邻的位置才会发动，注意在选择”攻击”指令后部队会往敌部队的方向移动一格，这个在需要支援发动的时候要提前计算到。

10.战斗的时候总大将死亡或者退却其它将领也会跟着撤退，注意这样做会将开战时带的金钱和粮草拱手让给敌方。

11.游戏的背景音乐会随着君主的城池统治数的增加而发生变化，具体的变化分为城池拥有数为5、15和30这三个阶段。

12.每座城池的发展等级会由地图左上角的五角星个数来表示，其中以8星为最高，当等级提升的时候该城池的城壁值、兵粮的买卖价格、病院的费用和回复量都会发生变化。

13.游戏的最初期一定要全力搞发展，一些比较平庸的将领在内政方面也会有不错的表现。游戏前期金钱的确非常宝贵，当玩家拥有一定的国力以后再考虑进攻他国。

14.对于像左慈，于吉这样的神仙级人物，玩家遇到了一定要用S/L大法把他们请出来

15.特殊的游戏结束条件：如果玩家玩到281年1月还未能一统天下，那么游戏会强制结束。

通关特典

当玩家顺利占领全46座城池，实现了统一，本游戏就算是通关了。通关后会开启一些隐藏要素，以下是爆机一周目后的增加要素：

1. 显示本周目的战绩，武将方面有参战回数、白兵战胜利回数、一骑讨胜利回数、等级、武将综合能力最强和武将综合能力最弱这几个项目的前5位排名。城池方面则包括玩家发展得最好和最差的前5座城池排名。

2.看完STAFF后，游戏会提示玩家记录，玩家提取该记录重新开始游戏后会进入难度更高的熟练模式。

3.在熟练模式中，武将会继承上周目里的水平、能力值等数据资料。

4.中国大陆的地图会有一定的修正，蛮族登场。熟练模式里的蛮族可不是一般的强哦。

(最后给大家说明一点：由于时间较为仓促，笔者只完成了游戏的一周目，导致本功略中还有很多相关资料不完全处还请大家多多包涵。笔者会尽全力挖掘本游戏，若日后有机会再补完。)





幻想水滸伝 I & II

GENSOSUIKODEN

《幻想水浒传 I & II》做为完全复刻的版本，虽然有很重的骗钱嫌疑，但是由于游戏本身的经典还有PSP上RPG游戏的匮乏，还是值得大家来玩一玩的。当然，喜欢怀旧的"幻水FANS"更是应该人手一份。由于篇幅限制，本攻略只能为大家提供一个游戏的流程，具体剧情还请大家自己慢慢体会。按照本攻略流程进行游戏的话，可以保证你获得完美结局并且收集齐所有同伴。

文 御影丽佳 编 海文

幻想水浒传 I &II
幻想水浒传 I & II
◆Konami◆RPG◆2006年2月23日◆日版
◆1人◆352KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP

系统提示

1.关于按键。按照惯例，十字键控制移动，□键调出菜单，○键确定，X键是取消。另外本作没有跑的设定，必须装备相应的纹章才能使移动加快。

2.本作可以参战的人比较多，分前后排进行战斗，而魔法需要相应的纹章来发动，要注意的是魔法发动次数是有限制的，所以为了BOSS战的需要，高等级魔法平时一般不要使用得太过频繁。

3.战役事件。这个是本系列比较独特的系统，玩家需要指挥自己的军队来和敌人作战。战役本身很简单，希望大家自己摸索，但是要想每次获胜，派忍者去侦察敌人情报是必不可少的，而且不浪费回合数还一定可以成功，所以多利用这个战役基本可以立于不败之地。

4.单挑系统。有些BOSS是需要主角单挑来击败的。单挑的时候每回合前敌人都会说台词，而这些台词代表了他这个回合的行动，所以预先记住这些台词代表了什么行动就等于获得战斗的胜利。而基本的行动关系为攻击克制防御，防御克制致命攻击，而致命攻击克制攻击。

5.108星。本系列的魅力就在于多种多样的伙伴，所以请尽量根据下面的流程收集齐同伴来获得最大的游戏乐趣。

6.根据地系统。根据地就是玩家自己的家，这里可以发生很多很搞笑的剧情，而且2代在1代的基础上还增加了很多基地设施，请参照后边的基地设施道具表。

7.本系列的难度不高，如果不追求快速过关的话主线流程是非常容易的，不过还是推荐大家把同伴的等级都练上去，这样可以感受下角色的魅力，而且游戏本身也设定了很多协力技，还是比较华丽的。



幻想水浒传 I

流程攻略

首先主角会跟着自己老爸テオ在皇宫里接受皇帝的接见，然后两人回到自己住处，テッド暂时加入。此时可以到サラディ村，在右上的村民家获得封印球，如果主角自己去的话可得到金运の封印球，和テッド一起去则获得幸运の封印球。要注意的是去那个村子很远，中间会遇到比自己等级高很多的敌人，所以要先在一开始的城附近把等级练到8级，然后路上的敌人选择全部逃跑才能获得封印球。テッド加入后大家一起吃晚饭。

宝箱：无

第二天起床后，テッド、グレミオ、クレオ、パーン加入。在城的左侧找到クレイズ，与其对话后得知要去魔术师の塔。然后去城的右侧フッチ那里就可以乘龙到达目的地。路上没有什么要注意的，BOSSクレイドール用グレミオ和パーン的协力攻击就可以轻松搞定。然后到塔顶和レックナート对话，回城。

宝箱：おくすり、けがわのふく

回到城后去クレイズ那里和他对话。然后去城东边的村子ロックランド，在村子北边军政官大厅找到グレイディ，然后就可以去清风山讨伐山贼了。清风山在ロックランド东边。路上会遇到クィーンアント，拖延三个回合即可。至于山顶的BOSSバルカス和シドニア，用パーン的ししの纹章和火の纹章解决。然后可以回グレッグミンスター城了，记得回城前把テッド和パーン的全部装备卸下来交给其他人。

宝箱：おくすり、ブーツ、花びん、1000ポッチ、守の纹章片、すねあて、おくすり、すりぬけの札、雷の纹章片

回城后在主角家中吃饭，吃完后在门口帮助受伤的テッド后与パーン对话。然后去旅馆住宿，夜间发生事件，与ビクトール的对话中的选项选择“信用する”，ビクトール加入(在走路的时候一定要追上他)。然后可以去グレッグミンスター城南边的レナンカンプ村子。在レナンカンプ村的旅馆住宿，发生事件后会到达解放军的驻地，和所有人对话后在出口击倒敌人后去ロックランド村救出バルカス和シドニア。到达ロックランド村后去军政官大厅，等ビクトール放火后到大厅左侧的刑场救出バルカス和シドニア，然后回レナンカンプ村的解放军驻地。オデッサ加入，并且主角为了运送火焰枪的设计图而前往虎狼山。

宝箱：おくすり、ブレスアーマー、700ポッチ、1000ポッチ、のろい人形



虎狼山在レナンカンプ村的西北，中间发生事件可以住宿一次，然后接着走就可以到达サラディ村。在サラディ村住宿后发生事件，然后就可以回レナンカンプ村了，记得回レナンカンプ村之前将オデッサ的装备卸掉。

宝箱：サークレット、おくすり、こぶくろ

回到レナンカンプ村的解放军驻地后发生

事件，オデッサ死亡。然后到南边的クワバの城塞，通过那里后到达セイカ村。去北边的民家和マッシュ说话，然后追到他家。这时发生事件，为了解救人质与帝国军发生战斗。マッシュ加入，然后去トラン湖的古城建立解放军根据地。之后去カク村，カミーユ，タイ·ホー加入。注意要让タイ·ホー加入的话就必须赌赢他，所以存个档去陪他玩吧。之后主角一行人向古城进发。

宝箱：サークレット、おくすり、てぶくろ

古城中敌人很强，最好小心一些，并且尽可能练练级。最后的BOSS龙的弱点是火，只能利用火的纹章和它慢慢周旋，胜利后得到根据地，并且可以给根据地命名。然后发生事件，ルック加入。这时回セイカ村，オニール、マリー对话之后可以加入。回根据地和マリー对话后再回セイカ村与アントニオ对话他可以加入。要塞的チャンドラー此时也可以加入。

宝箱：无

在根据地和マッシュ对话后得知下一个目的地是コウアン村，目的是叫那里的武将レパント加入我方。コウアン村在カク村，先去村子西边レパント的住处，然后回旅馆。从旅馆的クリン那里得知为了见到レパント必须要把他的爱刀偷出来，然后就可以跟着クリン去偷东西了，到了后墙ロック加入。路上的机关比较有趣，在机器人房间要躲开机器人的视线才能通过，这里也可以使ジュッポ加入。而转盘房间要对准对面的位置时才能前进，否则会遇到敌人。顺利偷到刀以后回旅馆发生事件。之后去军政官大厅帮助レパント救出他妻子。事成之后レパント、アイリーン、パーン、ジョバンニ、クリン加入。之后可以回到根据地。

宝箱：かたあて、おくすり、2000ポッチ、见切りの封印球、速の纹章片、火の纹章片レザーアーマー、おくすり、白のぇのぐ、水の纹章片、のろい人形

回到根据地后召开宴会，バルカス和シドニア加入。在击倒一个刺客后(或者撑三个回合)，次日在根据地码头发现了一个受伤的精灵キルキス。然后众人答应她的要求去救助他的种族，于是下一个目的地就是精灵的村子。此时可以去カク村与メグ对话，队里如果有ジュッポ的话加入。队里有レパント的情况下与セイカ村的シーナ对话可以使她加入。然后去大森林里的村子住宿，发生事件后从村子右边的路去精灵村。在这里可以加入的同伴有サンスケ和マース，都是在民家对话后加入。在前往精灵村的路上可以遇到ビッキー，答应帮助她就可以加入。然后到达コボルト村，与クロミミ对话后出村，往右走即可到达精灵村。

宝箱：ガントレット、すりぬけの札、水の纹章片、运の纹章片

到村子后可以和バレリア对话发生事件，然后到村长家里和村长对话发生事件后众人被关进牢房。和バレリア对话后凑到铁格子那里会发生事件，シルビナ将大家救出牢房，众人往ドワーフ村逃亡。先往精灵村的东北方向走，有条山路，通过之后在东北方就可以发现ドワーフ村。在ドワーフ村，如果マース在队伍中则可以与冶炼屋的ミース对话使他加入。和村长对话之后要帮忙去金库拿回流水棍。金库在村子的北方，惟一的难点是扳机关的房间，顺序是左、右、右、左、左、左、右、右。之后会进行BOSS战，击败ギガンデス后拿到流水棍，返回村子。到村长家里把棍子还给他，然后回精灵村，在路上看到精灵村被烧成了灰



烬。到了村子之后キルキス和グレミオ对话发生事件。在存盘点附近找到テンプルトン之后可以使他加入，然后去コボルト村。



宝箱：こもれ日の封印球、ブルーリボン、おくすり、マジックローブ、雷の纹章片、とんがりぼうし、技の纹章片、おくすり、とつこう药、5000ポッチ、すりぬけの札、守の纹章片

到达コボルト村后クロミミ、ハンフリー、サンチェス会加入。然后和帝国军展开战斗，之后マッシュ会规划出作战行动，第一次战争事件发生。(战争事件会单独介绍)战争胜利后自动来到パンヌ·ヤクタ城门，并且开始突入。进入城中会在顶楼门口遇到一条龙，打这条龙要速战速决，能用的都用了，不然时间拖久了对我方很不利，因为他会全员火属性魔法攻击。之后主角要和クワンダ单挑。这里要说明一下。单挑时候敌人每回合前说一句台词，而这句台词代表了他这个回合的行动。一共有三种台词，分别代表攻击，防御，致命攻击。他攻击我方则用致命攻击应对，防御我方就攻击，致命攻击我方就防御。按照这个方式就可以轻易打败他。打败他后选择“样子がおかしいな”和“仲间になつてくれ”可以使他加入。シルビナ，スタリオン也会加入。

宝箱：铁のたて、ガントレット、ハーフアーマー、おくすり、ふるい本1かん、しっぷうの封印球

回到根据地后可以去各地收新同伴了。带着クロミミ去コボルト村可以使ゴン和フー·スー·ルー加入，后者要替他还10000的债。如果此时主角等级超过25，则可以在コウアン村收到ローレライ。ガラン村的カイ、カク村的ガスパー(要赢他5000分)、セイカ村的アップル这时也都可以加入了。再回到根据地后和フリック对话后去カク村的左下民家找到他再对话一次。然后发生战争事件，ガラン城攻略战。胜利之后发生事件，テディシア城攻略战失败(必然失败，不用担心)，大家撤退回ガラン城。然后从左边出来往西走到テイエン村进行侦察。到了テイエン村后去旅馆找到ヘリオン加入。从宝箱拿到まtたきの手镜，然后回到根据地，现在可以飞去指定的村子了使同伴加入了。队伍里有マース的话去ドワーフ村可以说得ミース。

宝箱：またたきの镜、とつこう药

同伴收集完毕后去テイエン村，从村里人那里得到可以制作驱散毒雾的药的人リュウカン的情报，然后去西南方的リコン村。继续收集情报，得知了リュウカン的住所，然后乘船到リュウカン的住处，途中遇到漩涡，大家只好先返回テイエン村。这时手里有“名无しの壶”可以去鉴定屋收到ジャバ。帮旅馆的ロッテ抓到他在カク村的猫咪可以使他加入(抓猫的时候把它赶到村子左上比较简单)。在テイエン村找到ゲン，然后去他邻居カマンドール家对话发生事件，这两人加入。然后去リコン村，睡一晚上后去码头坐船去リュウカン家，发生事件，ミルイヒ抓走了リュウカン。这时可以回根据地，和マッシュ对话后去アンテイ村。

宝箱：くろの绘の具

アンテイ村在テイエン村西边，在村子右上找到キンバリー后发生事件，キンバリー加入。然后去キンバリー家上面テスラ家叫テスラ加入。另外装备トウシューズ可以使ミーナ加入，在村子里可以找到チャップマン和ジーン并让他们加入。然后回到根据地，大家决定去

ソニエール监狱救人。监狱在アンティ南边，利用伪造的命令书顺利进入监狱，打倒中途的敌人后救出了リュウカン(加入)。但是在脱出途中中了ミルイヒ陷阱，グレミオ会失踪，所以提前把他道具卸掉。回到根据地之后开始レティシア城攻略，胜利后突入レティシア城。

宝箱：ハイドロゲル(のろい人形、中国え皿、ぼんさい)、コブラつかい(しのびふく)、つぼ、マジシャン(オパール)

进入城内一直往屋顶走，途中有幅画，里面有个宝箱。到了屋顶之后发生事件，选择"この男に罪はない"后ミルイヒ加入，他加入后カシオス，イワノフ加入。

宝箱：赤のえの具、マジックローブ、まどセット1、魔の纹章片、しでんの封印球

回到根据地后，和マッシュ，カスミ对话后发生事件，カスミ加入。然后是战争事件，这次是打主角的老爸テオ，打不过撤退。这时テオ和パーン要单挑，这个事件关系到パーン是否可以生存，所以先前一定要把他的等级练得很高，并且装备最好的装备，至于单挑法则和前面一样。然后回根据地开会，去造船厂发现高速艇已经开发出来了。带着タイ·ホー和ヤム·クー去湖贼的据点。在西方湖贼的据点，如果10回合以内取得了对湖贼三人组的胜利则他们三个都可以加入。然后到东北方的キーロフ村。在村子里打听カレッカ的情报。这里可以在旅馆收到ジョルジュ(要打破他的记录)，如果身上带着せっけん还可以收到セイラ，品尝过两个种类的シチュー的话可以在去码头的路上找到レスター，然后去北方的カレッカ。到了カレッカ后首先拿宝箱，然后去北方的秘密工厂。

宝箱：土の纹章片、花のえ、ふるいほん8かん、音の封印球

到达秘密工厂后发生事件，主角一行人被ベル带到工厂内部和ムース对话后就可以返回キーロフ村。在工厂里发生对话事件后可以使ケスラー，ルドン，カゲ加入，カゲ要给他20000块……到了キーロフ后和码头旁边民家的クン·トー对话，然后可以返回根据地。在这里，クン·トー，ベル，モース自动加入。将カレッカ宝箱的音の封印球给メロディ她也可以加入。

宝箱：窓セット

在根据地和マッシュ对话之后发生战争事件，和主角老爸的决战，只要选择突击就可以胜利。然后主角和自己老爸单挑，还是按照以前惯例来做，胜利后主角老爸死亡。单挑事件后，アレン，グレンシール加入。然后回到根据地，之后去ロリマー城。在ロリマー城进出一次可以找到キルケ。然后发生事件，众人来到战士の村。村口发生事件后到左上的ゾラック家和他对话，然后再去上面的屋子和ビクトール对话。在出ゾラック家的时候会遇到ネクロード并且发生战斗，本次战斗必定会输掉。战斗后去西方的クロン寺。去クロン寺之前可以收到两个同伴。在酒馆赢マルコ5000块则他会加入，另外队中有マース、ミース、モース的时候ムース加入。到达クロン寺与フッケン(加入)对话后去寺庙后边的洞里。

宝箱：おくすり×2、流水の封印球、しんくのマント、怒の封印球、ひたいあて、ふるい本2かん、5000ポッチ すりぬけの札、战国绘卷、シルバーレット、とつこう药、技の纹章片

在洞的深处找到星辰剑，发生事件。众人回到过去的纹章之村。去村子右上的民家发生剧情。然后从民家的暗道脱出。回到洞里之后主角获得星辰剑，然后回到战士之村发生事件。之后去战士之村东南方的ネクロード城。

宝箱：とつこう药、ししの封印球、王者の封印球

到达城门后发生事件，按照"マロニエの木""昼下がりの女""のら仕事をする女""夜の王"顺序就可以找到通往上层的路。然后和ネクロード决战，胜利后回到根据地(BOSS只能用星辰剑攻击才会受到伤害)。在城里ヒックス，テンガアール自动加入。

宝箱：フルヘルム、おとセット1、どくけし×2、おくすり、アースブーツ、みどりのえのぐ、土の纹章片、やみのマント、魔の纹章片、烈火の封印球

此时又可以去各地收同伴。在战士的村，将窓の封印球给ウインドウ，加入。クロン寺内，将战国绘卷给ユーゴ则他会加入，モーガン对话后加入。ゼン在过去的洞窟门口，把きいろの花给他加入。ガラン城塞的クインシー，在同伴总人数超过81后加入。テイエン村的エイケイ在主角等级41以上加入。带着等级41以上的キルキス去コボルト村可以收到ルビイ。同伴收集好之后去根据地发生事件。ハンフリー暂时加入，然后去アンティ西北的龙祠。发生事件后回到アンティ村，发生事件后返回龙祠。在アンティ可以收到两个同伴，在门口的クロン和在旅馆的エスメラルダ，后者需持有オパール和她对话。

宝箱：无

到了龙祠后与ヴァンサン对话后得知碑文后有秘道，穿过秘道后往东来到龙骑士的据点。到据点二楼和ヨシュア对话，然后回自己根据地把リュウカン带上去シーク谷。在龙骑士据点可以找到フウマ加入。在据点门口可以坐龙到达シーク谷，杀到山顶拿到月下草之后回到龙骑士据点。发生事件，主角和龙骑士们结盟。这时ミリア，ヨシュア，フッチ加入。回到根据地找军师对话，决定去北方关卡救ウォーレン和ビクトール。

宝箱：マスターローブ、おとセット2、とっこう药、疾风の纹章、金の首轮

又是收集同伴时间。リコン村旅馆1层クライブ加入，过去的洞窟的秘道，クロウリー加入，ネクロードの城最上层ベシュメルガ加入，龙骑士据点1层左侧，ハンフリー在队伍中则クロイツ加入，シーク谷的メース在队伍中有マース、ミース、ムース、モース时候加入。比较麻烦的是カレッカ村的レオン，要先去村子和他对话，然后回据点找军师写信给他，再回去把信交给他才可以使他加入。这些事情搞定后，回到据点准备下一步剧情。

宝箱：无

在根据地和マッシュ对话后发生战争情节。胜利后回到根据地对话，之后就可以去北方关卡北方的モラビア城。这时グリフィス加入。在モラビア城最上面的牢房里救出ウォーレン和ビクトール。和カシム·ハジル对话后他和タガー也加入，然后回到根据地。

宝箱：ピンクのえのぐ、たいきょくのふく、とっこう药、はり、大地の封印球

最后一次集中收集同伴的时间。北方关卡的マクシミリアン和サンチョ对话后一起加入，モラビア城的牢房中可以找到ヴァンサン令他加入。

宝箱：无



根据地和マッシュ对话后发生事件，之后是シャサラザード攻略作战，胜利后可以进入シャサラザード内部。首先在水闸门口击败シェルビーナス，然后在回去的路上击倒ソニア。之后发生剧情，大家回到根据地。回到根据地去地牢和クレア和ソニア对话，后者加入。然后去大厅，事件后レックナート出现复活了グレミオ。(此事件发生的条件为按照以上流程所说，收到了所有同伴，否则不发生)。然后是战争事件，对ユーバー军作战。胜利后到达グレックミンスター城。在城的最上层找到了最后的BOSSバルバロッサ进行最终决战。BOSS不难，要注意的只是要先打掉左边那个可以回复的龙，只要等级够其他没什么难度。BOSS战后就可以欣赏结局了。

物品资料

列表中括号内的字含义为:	
买	购买所得
怪	怪物掉落
宝	宝箱中得到
某些道具有多种取得方式，鉴于篇幅，这里就不一一列出了。	

道具

名称	价格	取得场所及方法
おくすり	100	各地道具屋(买)/スラッグ(怪)
とっこう药	500	各地道具屋(买)
どくけし	200	各地道具屋(买)/バトルフィッシュ(怪)
はり	200	各地道具屋(买)
すりぬけの札	500	各地道具屋(买)/清风山(宝)
身代わりじぞう	5000	各地道具屋(买)/リュウカン初期装备
りゅういんこうろ	–	レパント邸ルーレット(宝)
名无しのつぼ	–	ひいらぎマスター(怪)
オパール	–	マジシャン(怪)
战国绘卷	–	过去の洞窟(宝)
まどの封印球	–	过去の洞窟(宝)
おとの封印球	–	カレッカの町内部(宝)
远めがね	–	完成根据地的壁画
またたきの手镜	–	テイエンの町宿屋(宝)※需ヘリオン加入后
おとセット0	–	ソニエール监狱(宝)
おとセット1	–	ネクロード城(宝)
おとセット2	–	シークの谷(宝)
おとセット3	–	セイレーン(怪)
まどセット0	–	秘密工场(宝)
まどセット1	–	スカーレティシア城(宝)
まどセット2	–	龙骑士の砦(宝)
まどセット3	–	にちりんまおう(怪)
ふるいほん1かん	–	パンヌヤクタ(宝)
ふるいほん2かん	–	过去の洞窟(宝)
ふるいほん3かん	–	クロン寺本棚(宝)
ふるいほん4かん	–	龙骑士の砦(宝)※书架
ふるいほん5かん	–	龙洞(宝)
ふるいほん6かん	–	ソニエール监狱(宝)
ふるいほん7かん	–	北の关所(宝)
ふるいほん8かん	–	カレッカの町(宝)
ふるいほん9かん	–	收集8册后○△×□同时按
あおい花のたね	200	リコン(买)
きいろい花のたね	200	テイエン(买)
あかい花のたね	200	战士の村(买)
白のえのぐ	–	レパント邸(宝)
青のえのぐ	500	リコン(买)
黄色のえのぐ	500	テイエン(买)
黑のえのぐ	–	リュウカンの庵(宝)
赤のえのぐ	–	スカーレティシア城(宝)
绿のえのぐ	–	ネクロード城(宝)
ピンクのえのぐ	–	モラビア城(宝)
さとう	100	キーロフ(买)

古董品

名称	种类	取得场所方法
しっぱいのつぼ	罐子	きかいへい剑(怪)
たこつぼ	罐子	ふさふさ(怪)/虎狼山(宝)
花びん	罐子	スロットマン(怪)/清风山(宝)
口ひろつぼ	罐子	ホークマン(怪)
青龙のつぼ	罐子	きかいへい剑(怪)/スペクト(怪)
せいじのつぼ	罐子	ふさふさ(怪)
くろいつぼ	罐子	ホークマン(怪)
けいとくちん	罐子	スペクト(怪)
らくがき	绘画	イーグルマン(怪)
花のえ	绘画	イーグルマン(怪) ひいらぎこぞう(怪)/カレッカ(宝)
二人の花ばたけ	绘画	イーグルマン(怪) ひいらぎこぞう(怪)/オーク(怪)
山水图	绘画	バンシー(怪)
花ちょう风月	绘画	オーク(怪)
のろい人形	摆设	ころしやうさぎ(怪)
和え皿	摆设	ころしやうさぎ(怪)
中国え皿	摆设	ハイドロゲル(怪)
しょうべんこぞう	摆设	ころしやうさぎ(怪)/はいよるツタ(怪)
ぼんさい	摆设	ウィップマスター(怪)/ハイドロゲル(怪)
骑士のぞう	摆设	はいよるツタ(怪)
女神ぞう	摆设	ウィップマスター(怪)
ペルシャランプ	摆设	スロットマシン(怪)

防具

铠

名称	价格	取得场所及办法
ローブ	100	テッド初期装备 初期グレッグミンスター(买)
チュニック	200	ロックランド(买)
けがわのふく	700	カク(买)
ブレスアーマー	1000	カク(买)他 ロックランド军政官厅(宝)
ガードローブ	1700	カク(买)/ドワーフの山道(宝)
けんぽうぎ	3000	カットバニー(怪)/コウアン(买) ドワーフの山道(宝)
レザーアーマー	5900	コウアン(买)
ハーフアーマー	8700	ドワーフの村(买) パンヌヤクタ城(宝)
マジックローブ	15000	アンテイ(买)/ドワーフの金库(宝) ひいらぎマスター(怪)
しのびふく	22000	アンテイ(买)他/コブラつかい(怪)
龙铠	37000	キーロフ(买)/うおがみ(怪)
マスターローブ	–	ソーサラー(怪)/シークの谷(宝)
フルアーマー	57000	战士の村(买)/クレイドール (过去の洞窟)(怪)
たいきょくのふく	–	ロックバスター(怪)/モラビア城(宝)
マスターガーブ	–	アースゴーレム(怪)
风のつむいだ铠	–	グレッグミンスター城(宝) エキドナ(怪)



头防具		
名称	价格	取得场所办法
バンダナ	50	初期グレッグミンスター(买)
はちまき	300	レナンカンプ(买)
とんがりぼうし	1200	カク(买)/トラン湖(宝)
ハーフヘルム	3300	ドワーフの村(买)/デスマシーン枪(怪) ソニエール监狱(宝)
ひたいあて	6500	いかれるツタ(怪)/アンテイ(买)
フルヘルム	13200	战士の村(买)/グレイブマスター(怪) ネクロード城(宝)
银のぼうし	27000	クイーンアント(シークの谷)(怪) 后期グレッグミンスター(买)
ホーンヘルム	–	グレッグミンスター城(宝) エリートへい(シャラザート)(怪)

盾		
名称	价格	取得场所方法
木の盾	300	买：ミューズ市(买)
铁の盾	2500	买：森の村(买)
カイトシールド	4300	买：ロックアックス(买)
マンゴーシュ	6500	掘：グレッグミンスター 宝：コボルトの森

盾		
名称	价格	取得场所办法
木のたて	300	カク(买)
铁のたて	7300	コウアン(买)/デスマシーン剑(怪) パンヌヤクタ城(宝)
こんとんのたて	32000	ゴーストシールド(怪) キーロフ(买)/シャラザード(宝)
大地のたて	68000	后期グレッグミンスター(买)



アクセサリー		
名称	价格	取得场所办法
マント	400	レナンカンプ(买)
けがわのマント	2800	ワイルドボー(怪)/ドワーフの村(买)
やみのマント	8500	战士の村(买)/ネクロードの城(宝) ニンジャ(怪)
しんくのマント	–	过去の洞窟(宝)/ニンジャマスター(怪)
すねあて	200	ロックランド(买)
かたあて	2000	カク(买)
サークレット	600	レナンカンプ(买)/虎狼山(宝)
はねかざり	4000	ロック(怪)/エルフの村(买)
木ぐつ	100	初期グレッグミンスター(买)
ブーツ	800	清风山(宝)/コウアン(买)
トウーシューズ	2800	トラン湖(宝)/ひいらぎのせい(怪) アンテイ(买)
ウィングブーツ	10200	初期グレッグミンスター(买)/ニンジャ(怪)
アースブーツ	–	ネクロード城(宝)/ファントム(怪)
てぶくろ	300	カク(买)他/虎狼山(宝)
ガントレット	1700	コウアン(买)/パンヌヤクタ城(宝)
シルバーレット	7000	キーロフ(买)/シャドウ(怪)/过去の洞窟(宝)
パワーグローブ	–	龙洞(宝)/ワイバーン(怪)
ゴールドレット	–	龙洞(宝)
マンゴーシュ	–	ゴーストアーマー(怪)
エンブレム	2700	コウアン(买)
バラの胸かざり	7000	アンテイ(买)/シャドウ(怪)
星のピアス	–	ユニコーンゾンビ(怪)
ブルーリボン	1150	ターゲットレディ(怪)/コウアン(买) ドワーフの金库(宝)
シルバーリング	5500	ストロングアーム(怪)/キーロフ(买)
ガードリング	8500	アンテイ(买)/グレイブマスター(怪) シャラザード(宝)
スピードリング	–	ミラージュ(怪)
パワーリング	–	グレッグミンスター城(宝)/コロッサス(怪)
首轮	1200	エルフの村(买)
银の首轮	6000	ソニエール监狱(宝)/キーロフ(买) 地狱の番犬(怪)
金の首轮	–	シークの谷(宝)/ケルベロス(怪)

封印球		
名称	价格	取得场所方法
火の封印球	7000	魔术师の岛(イベント)/キーロフ(买)
水の封印球	7000	サラディ(买)/セイカ(买) うおがみ(怪)
风の封印球	7000	トラン湖(宝)/ソーサラーゾンビ(怪)
雷の封印球	8000	战士の村(买)
土の封印球	6000	カズラー(怪)/リコン(买)
破魔の封印球	–	ウィップマン(怪)
烈火の封印球	–	ネクロード城(宝) モラビア城エリート兵(怪)
流水の封印球	–	过去の洞窟(宝)/セイレーン(怪)
旋风の封印球	–	シークの谷(宝)/にちりんまおう(怪)
雷鸣の封印球	–	シャサラザード(宝)/テンプルホーク(怪)
大地の封印球	–	モラビア城(宝)/コロッサス(怪)
わけみの封印球	–	虎狼山(宝)
ししの封印球	–	ワイルドボー(怪)/纹章の村(宝)
からくりの封印球	–	デスマシーン枪(怪)
ひっさつの封印球	8000	ドワーフの山道(宝)/テイエン(买)
おぼろの封印球	9000	トラン湖(宝)/コボルトの村(买)
フェロの封印球	–	ターゲットレディ(怪)
しでんの封印球	–	スカーレティシア城(宝)
かめの封印球	15000	ドワーフの村(买)
しっぷうの封印球	–	パンヌヤクタ城(宝)
返し刃の封印球	–	エイケイ初期装备(纹章として装备)
神行法の封印球	5000	カク(买)/むささび(怪)
王者の封印球	200000	战士の村(买)/纹章の村(宝)
幸运の封印球	50000	キーロフ(买)/メイガス(怪)
金运の封印球	–	セイレーンもどき(怪)
こもれ日の封印球	–	ドワーフの金库(宝)
见切りの封印球	7500	レパント邸(宝)/大森林の村(买)



属性提高用纹章片		
名称	价格	取得场所方法
力の纹章片	—	トラン城(宝)
技の纹章片	—	ドワーフの金库(宝)/过去の洞窟(宝)
守の纹章片	—	清风山(宝)/マイマイ(怪)/ドワーフの金库(宝)
速の纹章片	—	レパント邸(宝)/ウイスプ(宝)
魔の纹章片	—	スカーレティシア城(宝)/かげろう(怪)
运の纹章片	—	大森林(宝)/ドワーフの山道(宝)

武器用纹章片…武器强化专用		
名称	价格	取得场所方法
火の纹章片	—	レパント邸(宝)
水の纹章片	—	はいよるねんえき(怪)/大森林(宝)
风の纹章片	—	虎狼山(宝)
雷の纹章片	—	清风山(宝)/ドワーフの金库(宝)
土の纹章片	—	いのしし(怪)/カレッカ内部(宝) ネクロード城(宝)

纹章…特定角色专用固定纹章	
名称	角色
ソウルイーター	主人公
はやぶさの纹章	バレリア
ほむらの纹章	ロニー・ベル
もずの纹章	カスミ
真神行法の纹章	スタリオン

协力技		
攻击名称	组合	效果
おまもり攻击	グレミオ パーン	敌单体1.5倍伤害
师弟攻击	主人公、カイ	敌全体1倍攻击
猎人攻击	タイ・ホー、ヤム・クー	敌单体2倍攻击
ボコボコ攻击	パーン、ロニー・ベル	敌单体3倍攻击
弓乱射攻击	キルキス+シルビナ或 スタリオン或ルビィ	敌全体1倍攻击
战士の村攻击	テンガアール、ヒックス	敌单体1.5倍攻击
夫妇攻击	レパント、アイリーン	敌单体1.5倍攻击
山贼攻击	バルカス、シドニア	敌单体2倍攻击
コボルト攻击	クロミミ、ゴン	敌单体1.5倍攻击
龙骑士攻击	ミリア、フッチ	敌单体2倍攻击
デコボコ攻击	クリン、ハンフリー	敌单体1.5倍攻击
腐れ绿攻击	ゲン、カマンドール	敌单体2倍攻击
からくり攻击	メグ、ジュッポ	敌全体1倍攻击
大工攻击	ゲン、サンスケ	敌单体2倍攻击
湖贼攻击	アンジー、レオナルド、カナック	敌单体2倍攻击
エルフ攻击	キルキス、シルビナ、スタリオン	敌单体2倍攻击
ニンジャ攻击	カスミ、カゲ、フウマ	敌单体2倍攻击
美青年攻击	フリック、アレン、グレンシール	敌单体2倍攻击
レパント一家攻击	レパント、アイリーン、シーナ	敌单体2倍攻击
美女攻击	クレオ、アイリーン、 バレリア、ソニア	敌睡眠+敌全体1倍攻击
美少女攻击	カミーユ、カスミ、テンガアール	敌单体2倍攻击
コボルト+1攻击	フー・スー・ルー、クロミミ、ゴン	敌单体2倍攻击
格斗家攻击	パーン、エイケイ、モーガン	敌全体2倍攻击
ひかり攻击	リュウカン、フッケン、カイ	敌单体3倍攻击
冶炼屋攻击	マース、ミース、モース、ムース	敌单体3倍攻击

幻想水浒传II

流程攻略

主角和ジョウイ对话后选择"もう寝るよ"后发生事件。然后出门往左上走到悬崖，发生事件和队长战斗，战胜他后出现选项，选择1则继续和敌人作战，选择2则直接跳下悬崖。如果一直选择1则一直可以与敌人战斗直到你选择2。当你打过108批敌人之后再选择2的话，则接下来的回忆剧情的画面会由黑白变成彩色。和ビクトール·フリック对话后被他带回据点。然后在据点帮ポール做杂事。先去仓库整理木箱，然后到左下的那个仓库那里获得ブーツ。下面去冶炼屋得到3个打火石，去道具屋拿到小麦粉，然后和 レオナ对话。ゲンゲン和トウタ加入。下面去据点东北方的リューベ村买こむぎこ，搞定之后回到据点。下面的任务就是擦地板，把据点里5个地方擦好就OK了。发生剧情，主角和ジョウイ再会，夜里俩人逃出据点，准备去リューベ村避难。

宝箱：无

到达村子后去村子的大树下看到一群流浪艺人，主角被邀请协助表演扔飞刀，选择"动かない"，之后アイリ三人加入。出村子往西北走来到燕北の峠，打败山顶的ミストシェイド后继续前进。通过这里之后就到了キャロの街。到了之后先去右上民家调查里面的那棵大树，调查三次后ムクムク加入，然后去屋子里和ナナミ对话。出门就会发生战斗，发生剧情，主角被抓，要被处死。ビクトール救出了主角，然后和ナナミ汇合之后逃出村子，前往ビクトール的据点。

宝箱：炎のかべの**札**、すりぬけの**札**、ブレスアーマー、**风**のはねかざり、ふるい**本1**かん、おおきいつぼ、ちいさいつぼ、ふつうのつぼ**中的一个**

这时可以自由行动了，可以进行队伍编成，物品整理。ゲンゲン加入。搞定后去西北方的トト村收ザムザ，然后去リューベ村找リ

キマル和ミリー加入。之后返回トト村。进入村子发生事件，到村子北方的ピリカ家对话。然后去ミューズ市帮她买护身符。到了ミューズ市的道具屋买好之后回トト村，回去之后发现村子被毁了，这时アップル出现并且加入，出村再进来ハンナ可以加入。之后返回据点，去二楼的屋子发生事件，然后去リューベ左上山道里的ツァイ家。山路上可以收到キニスン和シロ(在鸟窝边的树等一会儿才会出现)，到了之后ツァイ加入队伍，回据点。作战会议的时候选择2，然后和フリック单挑，只要打掉他血就算胜利。之后和ルカ军进行战役。第二场战斗一定失败，失败后从据点逃出，去トト村。然后到村左上的トトの祠，发生事件后去ミューズ市。去ミューズ市之后先发生剧情，然后去ミューズ市东边的白鹿亭，在那里睡一晚上。第二天为了拿到进入ミューズ市的通行证帮アレックス到左上的シンダル遗迹寻宝。

宝箱：无

到了遗迹后进去解几个简单的迷题后再击败这里的BOSS拿到一个箱子，打开一看就是一颗草药，众人悻悻而归。回到白鹿亭后发生事件，主角拿到通行证，可以去ミューズ市了。

宝箱：魔力吸いの**封印球**、ふるい**本2**かん、**火**とかげの**封印球**、とっこうやく、**魔**の**石**、**怒**りの**一击**の**札**、かたあて、ガントレット、**水**の**封印球**、チエインメイル

到了ミューズ市之后还是被抓了起来，在牢房里发生事件。第二天ビクトール和フリック解救主角，并且叫主角去北面的市政厅。先去旅馆触发剧情，然后去市政厅对话后主角接受了去ハイランド关卡侦察的任务。市政厅剧情发生后，可以在市里找到トウタ加入，アニタ加入。通过ミューズ市北方的关卡后到达王国军驻扎地，完成侦察事件后被ラウド发现。之后就是逃出王国军据点回到ミューズ市。回去之后先去酒馆找到ビクトール和フリック，然后去市政厅。对话完毕后回酒馆，然后去旅馆和ナナミ合流。第二天先去西北方的山丘那里发生剧情，然后回到酒馆，之后是战役，ミューズ市攻防战。胜利之后ギルバート加入，先去市政厅再去酒馆。然后住宿，第二天去市政厅发生事件，市长被暗杀。然后众人回到酒馆和ピリカ汇合后去南边的コロネ村。

宝箱：力おび、サークレット、**火封**じの**封印球**

到了コロネ村后到最下面的码头坐船，结果被王国军阻拦。没办法回到旅馆，又见到了アイリ、リィナ、ボルガン，他们会加入队伍。然后去ダイ・ホー家和他赌博，胜利之后主角他们可以过河了，来到クスクス村。在这里和道具屋左边的老人说话后就可以前往南边的サウスウインドウ市。到サウスウインドウ市之后先去旅馆发生事件，然后到左上的市政厅，フリード加入，回到旅馆后发生剧情。然后去北面的ノースウインドウ。

宝箱：友情の**封印球**

到达ノースウインドウ后发生剧情，和ネクロード的战斗要选择逃跑。然后到西南方的



风之洞窟里取得星辰剑，路上カーン会加入。在洞的最深处击倒BOSS拿到星辰剑后回到ノースウインドウ。在最上层找到ネクロード，打败他留下的一个骷髅后发生事件。选择1则暂时可以自由行动，选择2则是去ラダトの街找到军师シュウ。到达ラダトの街后发生剧情，军师不肯加入。此时去鉴定屋找リッチモンド。第二天到村子东边水闸去，发生剧情后找到水闸看守，全部选2后和看守单挑，赢了之后可以下水找到金币，给シュウ之后他加入。

宝箱：无

回到ノースウインドウ后开始战役。获得胜利后去酒馆触发剧情，第二天再去广场找军师对话，这时发生事件，ホウアン、ルック、バーバラ加入，并且可以给自己的根据地命名了。休息一夜后，第二天在根据地出口和フィッチャ对话后就可以去各地收同伴了。在队伍中除主角外都是女性的情况下去クスクスの街会发生事件，オウラン加入，在那里再和タイ・ホー赌一场，能赢他5000块的话他和ヤム・クー一起加入。去サウスウインドウ市可以找到クライブ加入(选择"レイクウエストへ行けます")，有他在队伍中时去旅馆2楼找アレックス和ヒルダ加入。之后去アダリー家找她对话两次后加入，然后强制回到根据地，到码头坐船去西北レイクウエスト。(队伍中要有タイ・ホー)

宝箱：无

到达レイクウエスト后和旅馆老板左边的人对话，得到エルザ的信。之后与タキ对话直到他加入，然后去西边的トゥーリバー市。

宝箱：好意の封印球、キャベツのた、レシピ16

到达トゥーリバー市，一进门就被一个叫チャコ的小孩把钱偷了。然后到市政厅门口和守卫说话，之后去追刚才那个叫チャコ的小孩，但是没有成功。到人类区发生剧情后可以进市政厅了。之后去旅馆休息，在二楼遇到刚才的小偷，又被他跑了，旅馆里可以找到ハンス，对话两次后加入。第二天早上去市政厅发生事件，这时选择2。然后去精灵区了解情况，但是卫兵不让主角进入，只好回去。在回去的路上那个小偷又在偷フイッチャー的钱包，众人追他一直追到下水道。进去之后打败BOSS，发现到了コボルト区。和リドリー谈话后去市政厅找到市长，发生事件。然后出来之后会遇到小偷チャコ，他会带你去见他奶奶，之后回到旅馆休息。第二天王国军攻打城市，选择2之后去コボルト区找到リドリー。打败了王国军后会交代一段剧情。チャコ，リドリー，フイッチャー加入。之后去レイクウエスト。

宝箱：ひたいあて、破魔の封印球、いやし风の札、炎のエンブレム、直守の石

传统的收同伴时间。在去レイクウエスト之前可以先去下面几个地方收同伴。ラダトの街可以找到スタリオン、ヨシノ、リッチモンド和アマダ加入。リッチモンド比较麻烦，需要在鉴定屋门口对话并且触发一个事件，之后才加入。而アマダ必须在主角单挑打过他后才加入。这些搞定之后回到根据地和军师对话，ハイ・ヨー加入，然后在队伍编成的时候把チャコ和ゲンゲン带上就可以去レイクウエスト了。到了旅馆和ヒックス・テンガアール对话，之后去トゥーリバー市，从コボルト区左边出口出去到西北面的グリンヒル市去救市长。

宝箱：无

到了グリンヒル市之后先骗过守卫，在街上有事件发生，然后到上面的大学。到大学里左侧的宿舍报到，然后主角会被安排休息。第二天早上在宿舍旁边发生事件，跟着シン进入大学后发现他不见了，只好去宿舍休息。一夜过后，再次进入大学，会发生一系列事件。到了晚上，ナナミ说有奇怪的声音，于是众人起来调查，在地窖里调查关着的灯会发现秘道。然后调查左边的雕像，是一个通向山路的暗门，在里面可以找到市长，然后回宿舍休息。第二天到市中心发生事件，然后去大学找到市长，这时遇到ラウド，战斗胜利后把他赶走了，众人从秘道离开グリンヒル市，中间发生事件，然后众人到达トゥーリバー市。回到根据地。ニナ、テレーズ和エミリア加入。

宝箱：レシピ20、ふるい本5かん、守りの雾の札、トゥシューズ、银のぼうし、カミーラの封印球

又是收同伴的事件。トゥーリバー市可以找到ガボチャ(队伍中必须有ゲンゲン)，シン队伍中必须有チャコ)，ジーン加入。レイクウエスト的旅馆里可以找到シロウ加入。在ミューズ关卡可以找到メグ，からくり丸加入。グリンヒル市西北的森の村可以找到トニー，ワカバ加入，这两人要求主角等级31以上。然后主角回到根据地修整，准备下一步计划。

宝箱：无

和军师对话后到グリンヒル市北面的山路去，路上事件选择1则ビッキー加入。通过山路到达ロックアックス城。找到团长后去休息，第二天去楼下会议室，一场战斗后主角要到ミューズ市帮忙调查情况。

宝箱：ガードリング、**龙铠、特效药、**げき**怒**の**封印球**

在ミューズ关卡和マイクロトフ汇合后通过关卡进入ミューズ市，发生兽之纹章事件。然后再去ミューズ市，到左上的山丘，会遇到BOSS战，胜利后回到ミューズ关卡。然后去西北的村子。到了村子之后和旅馆的フッチ和ハンフリー谈话，第二天去洛帝山打败那里的BOSS，选择1这两人加入。然后回到ロックアックス城，发生事件，マイクロトフ，カミュー加入，然后自动回到根据地。

宝箱：レシピ**32**

休息一晚后去找军师对话，然后去ラダトの街。到达那里之后主角被キバ认出来了，这里连选两次2。之后就可以回根据地了，准备完全之后和军师对话开始战役事件。第一天会发生事件，リドリー撤退。第二天战役中只要撑3，4个回合之后リドリー就会从敌人后方杀出，我方大获全胜，抓到了キバ。在根据地与他的对话中连选三次2，キバ，クラウス加入。然后在根据地入口遇到シーナ发生事件，然后去二楼对话后就可以去サウスウインドウ了(用ビッキー的传送)。在那里的市政厅门口发生事件后去ラダト，在酒馆发生クライブ的事件。然后回到根据地的医疗室发生事件后去ラダトの街，先去鉴定屋，如果身上有せいじのつぼ，レブラント加入。然后坐船去バナー村。去旅馆存盘，然后去道具屋买个バラの胸饰り，之后去村子上面的バナーの峠。

宝箱：かくせいの**封印球**、たねいも

在山道里打跑BOSS之后来到グレッグミンスター城门，发生事件。然后进入グレッグミンスター城。在稍微等待一会儿后主角受到了レパント的接见，签订同盟条约后シーナ加入。与バルカス对话后再去街上回收道具。在城内可以找到カスミ，ローレライ，ゴードン(身上必须有50000块)加入。然后在回バナーの g途中在ロッカクの里休息。

宝箱：またたきの**手镜、**カッパーハンマー、ふるい**本7**かん、トマトのなえ、**旋风**の**封印球**

进入ロッカクの里后会强制来到ハンゾウ家，モンド加入，然后去交易所附近找到サスケ加入。回到バナーの村后发生事件，直接回到根据地。

宝箱：瞬きの**封印球、音**セット**6**

在根据地广场发生事件，然后去1楼找ナナミ对话。然后是战役事件，リドリー被伏击遭擒，要把他救出来(也可以令他不被抓住，难度比较大，不过对剧情没什么大的影响)。然后回广场发生事件，之后去睡觉。睡起来先带着ツァイ到リューベの村北面山道里的家拿酒，トモ加入。然后开始对ルカ的战役事件，只要令敌人部队被插上一把剑就算胜利。然后回到根据地发现リドリー回来了，并且带来了敌人的情报，这时要分配好队伍，把最强阵容留到第三队，因为第三队赢了就行，前两队无所谓。打败敌人后主角和ルカ单挑，主角亲手干掉了这厮。之后回到根据地和ナナミ对话后去クスクスの村和サウスウインドウ市。然后回到クスクスの村在旅馆外遇到クルガン，他叫主角去ミューズ市谈判，选1不去，选2去。如果去的话在ミューズ市发生事件，ビリカ会留在ジョウイ身边。

宝箱：无

惯例的收同伴时间。现在佣兵据点和テンプルトン对话，之后去トト村再对话一次就可以加入。バド在マチルダ的道路上，队伍里有动物的话就可以加入。サウスウインドウ市可以找到マクシミリアン，アンネリー，キリィ加入。在森之村可以找到コーネル，エイダ，フェザー加入。在ラダトの街可以找到ホイ，シモーヌ加入。然后去コボルト村，发生事件后テンガアール和ヒックス加入，然后在村子找到ユズ加入。之后去コボルト森使用ききみみの封印球，ジークフリート加入。トゥーリ

バー市可以找到ボブ加入(此时同伴人数要超过80)。在クスクスの街的旅馆里可以找到カレン加入，之后回到根据地。

宝箱：こひつじ、**首轮×4**、マンゴーシュ、ガードリング

在根据地入口和コウユウ对话。然后去ティント市，发生事件后再去コボルト村，在村子的西南方找到龙口の村，在左边山道上找到コウユウ的同伴，对话后往左通过虎口之村来到ティント市。先去找市长，答应帮他忙之后去休息。然后发生事件。ネクロード出现。再次发生事件，主角会被人误解成王国军的间谍，此时一定要多存几个档，因为下面的选项关系到后边的结局。和市长对话休息一晚后来到ナナミ那里和她对话，她会要求主角和她一起离开。选择1则剧情继续正常发展，选择2则二人会离开ティント市。在クロムの村和虎口之村都会发生被敌人围攻的事件，中间的选项全部选不后悔坚持逃走，那么这样到达山道的时候主角会晕倒，而后被人搭救。接着来到龙口之村，这里会遇到军师，主角会被他大骂一顿，如果下面的选项还是坚持逃走，则提前进入结局，此结局是ナナミ隐居的结局。如果上面有一次选项没有选择逃跑，则进入正常结局的路线。

宝箱：无

如果选择不逃跑。那么主角回去睡觉，第二天起来敌人开始进攻。先去找到ラウラ加入。然后去坑道，ネクロード出现，此战撑过3个回合即可，然后发生事件，主角昏倒，ナナミ背着主角逃跑。

宝箱：パワーリング、ドラゴン**设计图3**、**白马设计图3**

主角醒来后发现自己在クロム村，然后去下面的民家找テンコウ加入，之后去旅馆发生事件，ワカバ在队伍中的话则ロンチャンチャン加入。出村子时候カーン加入。然后去虎口之村。进村子发生BOSS战，击败シエラ后他加入，回到クロム村。去村长家对话并可以在那里休息一晚上。第二天起来出门发生事件，然后去村东南的ティント坑道。

宝箱：トマトの**苗**、ふるい**本8**かん、ひよこ

进入坑道后要推箱子把路上的坑填好才能通过，到了最下面发生BOSS战，胜利后可以出坑道去ティント市。到最上面的教堂和ネクロード决战。マルロ、ギジム、ユウユウ、ロウエン、ジエス、ハウザー自动加入。然后去ティント山道，ゲオルグ・プライム加入。之后回根据地。

宝箱：大地の封印球、こもれ**日の封印球**

在根据地广场发生事件，然后回自己房间，接着和ルシア战斗，获胜之后选择“逃がす”。之后回去睡觉，第二天选择在城内按兵不动，则开始战役事件。获胜后进入グリンヒル市，往右走来到グリンヒル森，在这里击败ルシア、カラヤ后进入学院。在门口和BOSSボーンドラゴン战斗击败它后回到学院。在グリンヒル森追上了ルシア，事件之后开始第二次战役事件，ミューズ攻防战，战斗胜利后进入城里，干掉ゴールドウルフ回到根据地，进行最后一次收集伙伴的行动。

宝箱：ウィングブーツ、**梦幻**はおり、**技の石、烈火の封印球**

在サウスウインドウ可以找到ガンテツ，如果队伍全员的力超过320，他会加入。クスクスの街可以找到テッサイ，ビクトール在队伍中时他会加入。风の洞窟可以找到ペシュメルガ加入。ラダトの街桥边可以找到ヴァンサン加入。ピコ在グリンヒル市的旅馆。アルバート在ティント市的防具屋，ピコ和アンネリー在队伍中加入。ジュト在グリンヒル市，拿着ねんど可以使他加入。メイザース在ティント坑道内。ゲンシュウ在コロネの街的码头。主角武器等级14以上加入。至此，108名伙伴全部收集完毕。

宝箱：无

回到根据地，在4楼外听到军师和キバ的对话。然后和军师对话同意作战计划，接着全员

在二楼集合，如果108人全部收到，则レックナート出现解开LV4魔法封印。第二天战役开始，随便拖几个回合就行了。然后主角去ロックアックス城堡，这里要存档，因为底下的事件关系到结局，另外ナナミ身上要有防具。在城堡上面见到ジョウイ，对话后ゴルドー会从背后忽然出现并且偷袭。这里会出现一个时间很短的选项，一定要选2。然后主角上去打倒ゴルドー，全员撤退回根据地。之后发生ナナミ病危的事件。到2楼开会，下面就是最后一次战役事件。很简单，只要随便一个部队进入敌人王都就算胜利。之后整备一下准备最后决战。进入王宫首先打倒ルシア，然后主角要和ハーン单挑。接下来是两位将军シード和クルガン，打败这些后面对的是最终BOSS兽之纹章。用全力进攻吧。第二天在根据地广场会发生最后一个影响结局的事件。选择1就是主角当上新皇帝。选3则是主角回到キャロの街挖出以前和ジョウイ埋下的东西，然后到西北的天山之峠，在故事开始的悬崖，遇到了ジョウイ。这时两人会单挑，出现选项，选择1则单挑必定获胜，ジョウイ死掉，主角继承了所有纹章的能力回去当国王。GOODENDIND的话要选择2，然后一直防御，这样战斗自动结束。这个结局是两人都没死，并且ナナミ也奇迹般地活了下来，三个人离开了这个大陆，去新的地方开始了新的生活。

物品资料

列表中括号内的字含义为：	
买	购买所得
怪	怪物掉落
宝	宝箱中得到
交	交易所中得到
掘	挖掘所得

某些道具有多种取得方式，鉴于篇幅，这里就不一一列出了。

[illegible]

名称	价格	取得场所及方法
おくすり	100	リューベの村(买)
特效药	500	グリンヒル市(买)
毒消し	200	リューベの村(买)
のどあめ	200	ラダトの街(买)
はり	200	ラダトの街(买)
身代わりじぞう	5000	レイクウエストの村(买)
すりぬけの札	500	リューベの村(买)
ばんしゃくセット	–	ひいらぎババ(マチルダ)(怪)/木こりの结び目奖品
ひよこちゃん	–	びんぼうがみ(解放前グリンヒル周边)(怪)
おふね	–	ひいらぎこぞう(解放时グリンヒル抜け道)(怪)
いぬぶえ	–	木こりの结び目(10000ポッチ)1位奖品
じゅんかつ油	–	木こりの结び目(5000ポッチ)2位奖品
バラの花束	–	木こりの结び目(1000ポッチ)1位奖品
くつろぎセット	–	木こりの结び目(5000ポッチ)1位奖品
むてきスマイル	–	木こりの结び目(5000ポッチ)1位奖品
誓いの杯	–	木こりの结び目(1000ポッチ)1位奖品
セクシーウィンク	–	木こりの结び目(10000ポッチ)2位奖品
サングラス	–	木こりの结び目(10000ポッチ)3位奖品
秘传书	–	木こりの结び目(5000ポッチ)1位奖品
きびー庚	–	木こりの结び目(10000ポッチ)1位奖品
りゅういんこうろ	–	守护神事件
力の石	–	洛帝山(宝)
速の石	–	ロックアックス城(宝)
魔の石	–	シンダル遗迹（宝）
运の石	–	バナーの峠(宝)
直守の石	–	风の洞窟或トーリバーの地下水路或ロックアックス城（宝）
魔守の石	–	ノースウインドウの城或ティント坑道(宝)
技の石	–	グリンヒルの森(解放时)(宝)

古董品及交易品

名称	种类	取得场所及方法
おおきいつぼ	罐子	キャロの街ゲンカク家
名のあるつぼ	罐子	キャロの街ゲンカク家
ナナミのつぼ	罐子	キャロの街ゲンカク家
しっぱいのつぼ	罐子	コボルト村(交)
たこつぼ	罐子	ふさふさ(リューベの村附近)(怪)
花びん	罐子	森の村(交)
口ひろつぼ	罐子	森の村(交)
青龙のつぼ	罐子	サウスウィンドウ市(交)
せいじのつぼ	罐子	グレッグミンスター(交) むささび(ラダト周边)(怪)
くろいつぼ	罐子	いずな(洛帝山)(怪)
けいとくちん	罐子	レザーカット(ロックアックス解放后洛帝山)（怪）
らくがき	绘画	コボルト村(交)
花のえ	绘画	サウスウィンドウ市(交)
二人の花ばたけ	绘画	ミノタウロス(ルルノイエ攻略前天山の峠)（怪）
山水图	绘画	アイアンムーン(ミューズ周边)(怪)
花ちょう风月	绘画	ミノタウロス(ラスボス战前天山の峠)(怪)
のろい人形	摆设	山贼(燕北の峠)(怪)
和え皿	摆设	ロッカクの里(交)
中国え皿	摆设	サウスウィンドウ(交)
しょうべん小僧	摆设	サウスウィンドウ市(交)
ペルシャランプ	摆设	サウスウィンドウ市(交)
ぼんさい	摆设	サムライ(怪)
骑士のぞう	摆设	ネクローディア(ティント坑道) びんぼうがみ(潜入时グリンヒル周边)(怪)
女神ぞう	摆设	メイガス(最终BOSS战前天山の峠)(怪)

古董品及交易品

名称	种类	取得场所及方法
サンゴ	交易品	サウスウィンドウ(交)
ロウソク	交易品	サウスウィンドウ(交)
けがわ	交易品	サウスウィンドウ(交)
ふえ	交易品	コボルト村(交)
木ぼりのおまもり	交易品	サウスウィンドウ(交)
民族いしょう	交易品	サウスウィンドウ(交)
ひいらぎの实	交易品	森の村(交)
ワイン	交易品	森の村(交)
鹿のツノ	交易品	森の村(交)
本	交易品	森の村(交)
ジャコウ	交易品	ロッカクの里(交)
光るたま	交易品	サウスウィンドウ(交)
パール	交易品	グレッグミンスター(交)
こもんじょ	交易品	コボルト村(交)
金かい	交易品	ロッカクの里(交)
カレンのぞうA	—	ダンス游戏第一关奖励
カレンのぞうB	—	ダンス游戏第二关奖励
カレンのぞうC	—	ダンス游戏第三关奖励
カレンのえA	—	ダンス游戏第四关奖励
カレンのえB	—	ダンス游戏第五关奖励
3にんのえ	—	最终BOSS战后，ゲンカク家的大树

铠

名称	价格	取得场所方法
ローブ	100	リューベの村他(买)
チュニック	200	リューベの村(买)
けがわのふく	700	ミューズ市(买)
ブレスアーマー	1000	ミューズ市(买)/燕北の峠(宝)
ガードローブ	1700	サウスウインドウ市(买)
けんぽうぎ	3000	サウスウインドウ市(买)
レザーアーマー	5900	サウスウインドウ市(买)
チェインメイル	6500	トゥーリバー市(买)/シンダル遗迹(宝)
しのびふく	—	テンテン(バナーの峠)(怪) カスミ初期装备
ハーフプレート	12000	ティント市(买)
マジックローブ	20000	グレッグミンスター(买)
雷神のふく	23000	ロックアックス(掘)
スケイルメイル	22000	グレッグミンスター(买)
もぐらスーツ	—	もぐらたたき奖品(中级)
ラダトの街の道具屋2F		(仅在ビッキー发生テレポート失败时能够得到)
龙铠	23000	グレッグミンスター(买) マチルダの抜け道(宝)
マスターローブ	—	ティントの山道(宝)
フルプレート	26000	ティント市(买)
マスターガーブ	—	ティントの坑道(宝) ネクローディア(ティント废坑)(怪)
たいきょくのふく	28000	ティント市(掘)
雾のローブ	54000	皇都ルルノイエ(宝) ロックアックス(解放后)(掘)
大地のよろい	77000	ロックアックス城(解放后)(宝) ミューズ市(解放后)(掘)
梦幻はおり	—	グリンヒルの森(解放时)(宝)
银系の龙铠	—	ミューズ市(解放后)从防具屋店主处得到
ナイトアーマー	180000	ゴルドー(怪)/ロックアックス(解放后)(买)
ブラッドアーマー	—	キメラ(皇都ルルノイエ)(怪)
风のつむいだ铠	210000	サジャの村(掘)

アクセサリー

名称	价格	取得场所及方法
マント	400	トトの村(买)
皮のマント	1300	サウスウインドウ市白鹿亭(买)
けがわのマント	3500	サウスウインドウ市 (マチルダ崩坏后)/洛帝山(宝)
やみのマント	6800	クロムの村(买)/ティントの坑道(宝)
しんくのマント	9000	サジャの村(买)/ロックアックス城(宝)
すねあて	200	サウスウインドウ市(买) リューベの村(崩坏前)(买)
かたあて	2000	コロネの街(买) シンダル遗迹(宝)
ほおあて	1000	サウスウインドウ市(买)
力おび	4800	サウスウインドウ市(买)
木ぐつ	100	トトの村(买)
ブーツ	800	ミューズ市或コロネの街(买)
トゥーシューズ	2800	グリンヒル市(买)/グリンヒルの森(宝)
ウィングブーツ	10200	グリンヒルの森(宝) グレッグミンスター(掘)
アイアンブーツ	—	おうこくへい(枪) (グリンヒル解放时)(怪)
てぶくろ	300	キャロの街(买)
ガントレット	1700	クスクスの街(买)/リューベの山道(宝)
シルバーレット	7000	ティント市(买)/バナーの峠(宝)
パワーグローブ	—	ロックアックス城(宝)
ゴールドレット	19000	ロックアックス(解放后)(掘)
炎のエンブレム	3300	街道の村(买) トゥーリバー地下水路(宝)
金のエンブレム	8500	コボルト村(掘)
バラの胸かざり	14000	バナーの村(掘)
たいようのバッチ	3700	ミューズ市(掘)/风の洞窟(宝)
さかなのバッチ	4300	レイクウエストの村(买) 风の洞窟(宝)
星のピアス	—	ティント坑道(宝)
ブルーリボン	—	ノースウインドウ城(宝)/ミリー初期装备
水のアミュレット	5500	セイレーン(トゥーリバー地下水路)(怪)
雷のアミュレット	7500	グレッグミンスター(买)/洛帝山(宝)
风のアミュレット	—	ヒポグリフ(ロックアックス城)(怪)
ガードリング	8500	ロックアックス(买)/マチルダ(宝)
マジックリング	—	バナーの峠(宝)
スピードリング	1600	ラダトの街(掘)
パワーリング	—	ティント市石炭箱内(宝)
スキルリング	11500	ティント市(掘)/洛帝山(宝)
ラッキーリング	—	キメラ(皇都ルルノイエ)(怪)
首轮	1600	コボルト村(买)/コボルトの森(宝)
よい首轮	5700	バナーの村(买)
银の首轮	—	ティント坑道(宝)
金の首轮	—	ロックアックス城(宝)
翼かざり	8000	クロムの村(买)/バナーの峠(宝)

盾

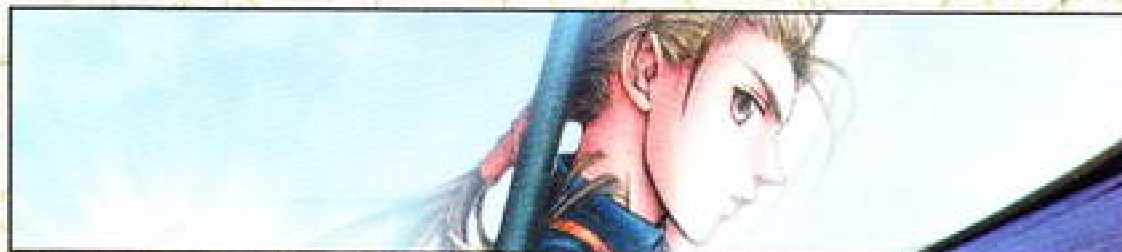
名称	价格	取得场所方法
木の盾	300	ミューズ市(买)
铁の盾	2500	森の村(买)
カイトシールド	4300	ロックアックス(买)
マンゴーシュ	6500	グレッグミンスター(掘) コボルトの森(宝)
もぐらシールド	—	もぐらたたき景品(上级)
银の盾	—	バナーの峠(宝)
こんとんの盾	17000	ティント市(买)
大地の盾	—	ロックアックス城(宝)

武器用封印球…武器专用

名称	价格	取得场所及方法
火とかげの封印球	–	シンダル遺迹(宝)
友情の封印球	–	サウスウィンドウ市政厅右下
好意の封印球	–	レイクウエスト码头旁边的野菜地里
ダウンの封印球	25000	买：ロックアックス(买)
眠りの封印球	18000	买：ロックアックス(买)
どりょくの封印球	–	コボルト村、村长家门口
魔力吸いの封印球	–	シンダル遺迹
毒の封印球	–	ペストラット(トゥーリバー地下水路BOSS) バナーの峠(宝)
手抜の封印球	–	カットバニー(キャロ周边)(怪)/ホイ初期装备
ハンターの封印球	–	最终战后キャロの街(宝)/守护神事件
ちんもくの封印球	–	おうこくへい(ハイランド驻屯地)(怪)

头防具

名称	价格	取得场所方法
バンダナ	50	リューベの村(买)
皮のぼうし	100	リューベの村(买)
风のはねかざり	500	ミューズ市(买)
とんがりぼうし	1200	サウスウインドウ市(买)
サークレット	3500	サウスウインドウ市(买)
ハーフヘルム	7800	トゥーリバー市(买) 风の洞窟(宝)
ひたいあて	12000	トゥーリバー市地下水路(宝) ロックアックス(攻略前)(买)
もぐらヘルム	–	もぐらたたき奖品(初级)
フルヘルム	18200	ロックアックス(解放后)(买) バナーの峠(宝)
银のぼうし	24000	ティント市(买) グリンヒルの森(宝)
风のぼうし	35000	ティント市(掘) ティント坑道(宝)
ホーンヘルム	65000	サジャの村(掘)
炎のフルヘルム	–	ロックアックス城(宝)



[illegible]

名称	价格	取得场所方法
火の封印球	6000	ミューズ市(买)/ノースウインドウ城(宝)
水の封印球	7000	トゥーリバー(人间区)(买)
风の封印球	5000	サウスウインドウ市(买)
雷の封印球	6000	サウスウインドウ市(买)
土の封印球	4000	ミューズ市(买)
破魔の封印球	9000	グリンヒル市大学内(买)
烈火の封印球	18000	グリンヒル市(解放后)学大学内的纹章师(宝)/サジャの村(最终BOSS战后)(买)
流水の封印球	22000	ミューズ市(解放后)纹章屋2F里的NPC(宝)/サジャの村(最终BOSS战后)(买)
旋风の封印球	18000	グレッグミンスター的セイラ处(宝)/サジャの村(最终BOSS战后)(买)
雷鸣の封印球	19000	解放后ロックアックス城内的骑士处(宝)/サジャの村(最终BOSS战后)(买)
大地の封印球	16000	解放后ティント市内的グスタフ处(宝)/サジャの村(最终BOSS战后)(买)
暗の封印球	12000	ノースウインドウの城(宝)/サウスウインドウ市(ルルノイエ突入前)(买)
苍き门の封印球	30000	风の洞窟(宝)/サジャの村(最终BOSS战后)(掘)
返し刃の封印球	–	カットバニー(燕北の峠)(怪)
倍返しの封印球	–	ティント坑道 (怪)
しっぷうの封印球	–	かまいたち(占领前ミューズ周边)(怪)/コウユウ初期装备
スカンクの封印球	–	ピンクバード(ゴルドー谒见时ロックアックス周边)(怪)
おくすりの封印球	–	洛帝山(宝)
ドレインの封印球	20000	グリンヒル市(掘)
必杀の封印球	–	キツツッキー(リューベの森)(怪)/タイ・ホー初期装备
怒りの封印球	15000	ミューズ市(掘)/皇都ルルノイエ(宝)
げき怒の封印球	–	ロックアックス鉴定屋的架子上(宝)
おぼろの封印球	–	シャドウドッグ(崩坏后トト村周边)(怪)
ほたるの封印球	–	フライイリザード(ティント山道)(怪)
スカンクの封印球	–	ピンクバード(ゴルドー谒见时ロックアックス周边)(怪)
ぬりかべの封印球	–	にちりんまおう(风の洞窟)(怪)
バランスの封印球	–	ちゅうちゅう(コボルト村周边)(怪)
バリアーの封印球	–	テンテン(バナーの峠)(怪)
かくせいの封印球	–	バナーの村码头 (宝)
バンシーの封印球	–	セイレーン(トゥーリバー地下水路)(怪)
カーミラの封印球	–	グリンヒル山道(宝)
ドリアドの封印球	–	ターゲットレディ(サウスウィンドウ周边)(怪)
ニンフの封印球	–	ターゲットレディ(ラダト周边)(怪)/ターゲットガール(解放时グリンヒルの森)(怪)
シルフの封印球	–	ピンクバード(ロックアックス周边)(怪)
火封じの封印球	–	ハイランド驻屯地(宝)/ユニコーンゾンビ(ティント坑道)(怪)
魔力强化の封印球	22000	トゥーリバー市(人间区)(掘)
力强化の封印球	32000	トゥーリバー市(人间区)(掘)
寝起きの封印球	–	ターゲットガール(グリンヒル山道)(怪)
见切りの封印球	–	ベシュメルガ初期装备

封印球

名称	价格	取得场所方法
しでんの封印球	－	ダブルヘッド(シンダル遗迹)(怪)
フェロの封印球	50000	ラスボス战后サジャ（掘）
こもれ日の封印球	－	ティント解放后クロム的村长(宝)
王者の封印球	－	皇都ルルノイエ(宝)
金运の封印球	－	守护神事件
幸运の封印球	－	守护神事件
オオタカの封印球	－	ラダトの街(买)
イッカクの封印球	6000	ミューズ市(买)
バイパーの封印球	5000	トゥーリバー市(人间区)(买)
タイタンの封印球	6000	ミューズ市(买)
レオの封印球	10000	トゥーリバー市(人间エリア)(买)
トンビの封印球	8000	グリンヒル市(买)
ゴズの封印球	7000	グレッグミンスター(买)
ピクシーの封印球	4500	グリンヒル市(买)／ルック初期装备



札

名称	生成元封印球	取得场所及方法
火炎の矢の札	火或烈火の封印球	买：クスクスの街(买)
炎のかべの札	火或烈火の封印球	买：グレッグミンスター(买)
おどる火炎の札	火或烈火の封印球	－
优しさのしずくの札	水或流水の封印球	买：コロネの街(买)
守りの雾の札	水或流水の封印球	グリンヒルの森(宝)
优しさの流れの札	水或流水の封印球	－
ねむりの风の札	风或旋风の封印球	买：サウスウインドウ市(买)
いやしの风の札	风或旋风の封印球	グリンヒル市(掘)
切り裂きの札	风或旋风の封印球	－
土の守护神の札	土或大地の封印球	买：サウスウインドウ市(买)
ふくしゅうの札	土或大地の封印球	－
守りの天がいの札	土或大地の封印球	バド初期装备
怒りの一击の札	雷或雷鸣の封印球	买：ロックアックス(买)
はしる电击の札	雷或雷鸣の封印球	－
天雷の札	雷或雷鸣の封印球	ルック初期装备

名称(使用者)	名称(使用者)
辉く盾の纹章(主人公)	黑き刃の纹章(ジョウイ)
ソウルイーター(前作主人公)	はやぶさの纹章(バレリア、アニタ)
山ねずみの纹章(ミリー)	もずの纹章(カスミ)
クモ斩りの纹章(シン)	火ふきの纹章(ボルガン)
双环の纹章(カレン)	炎の龙の纹章(ザムザ)
骑士の纹章(マイクロトフ)	狂牙の纹章(ボブ)
からくりの纹章(メグ)	乱れ龙の纹章(オウラン)
ほえたける纹章(バド)	白虎の纹章(ワカバ、ロンチャンチャン)
かげろうの纹章(モンド)	つばめの纹章(ゲンシュウ)
真神行法の纹章(スタリオン)	光る风の纹章(グリフォン)
白き圣女の纹章(ユニコーン)	青いしずくの纹章(クラーケン)

おとセット

名称	取得场所方法
おとセット 1	ミューズ市的エルザ那里得到
おとセット 2	ドレミのせい(マチルダ) 掉落
おとセット 3	コーネル初期拥有
おとセット 4	コーネル初期拥有
おとセット 5	ラダト挖掘
おとセット 6	ロッカクの里交易所旁边的人处得到
おとセット 7	コーネル加入后、グリンヒル解放后去森の村从他妹妹那里得到

ふるいほん

名称	取得场所方法
ふるい本1かん	ゲンカク道场左下的屋子
ふるい本2かん	シンダル遗迹的宝箱
ふるい本3かん	サウスウィンドウ的道具屋挖掘
ふるい本4かん	ミューズ市市政厅
ふるい本5かん	グリンヒル市的大学一楼
ふるい本6かん	森の村的交易所内左上的人处得到
ふるい本7かん	グレッグミンスター城一楼左侧的房间
ふるい本8かん	虎口の村的民家
ふるい本9かん	ティント坑道的宝箱
ふるい本10かん	グリンヒル解放后、学生宿舍的地下仓库处的人得到
ふるい本11かん	ロックアックス解放后ロックアックス道具屋の棚
ふるい本12かん	ミューズ解放后从酒馆的人那里得到



名称	取得场所方法
まどセット 1	トラ(バナーの峠) 掉落
まどセット 2	フライリザード(ティントの山道) 掉落
まどセット 3	テンコウ初期拥有
まどセット 4	テンコウ初期拥有
まどセット 5	ティント废坑的宝箱
まどセット 6	解放后的グリンヒル市挖掘
まどセット 7	皇都ルルノイエ的宝箱

ハンマー	
名称	取得场所方法
アイアンハンマー	森の村、防具屋的男人那里买到
カッパーハンマー	グレッグミンスターの城一楼右边的士兵那里得到
シルバーハンマー	テッサイ加入后、グリンヒル大学的冶炼屋学徒那里得到
ゴールデンハンマー	サジャの村挖掘

设计图	
名称	取得场所方法
うさぎ设计图1	ジュド初期拥有
うさぎ设计图2	街道の村挖掘
うさぎ设计图3	バナーの村挖掘
うさぎ设计图4	解放后グリンヒル挖掘
かめ设计图1	イワマジロン(コボルト村周边)掉落
かめ设计图2	びんぼうがみ(解放前グリンヒル市周边)掉落
かめ设计图3	ホークマン(洛帝山) 掉落
かめ设计图4	木こりの结び目(10000块)第一名的奖励
ドラゴン设计图1	ジュド初期拥有
ドラゴン设计图2	洛帝山的宝箱
ドラゴン设计图3	ティント的民家
ドラゴン设计图4	ロックアックス的宝箱
白马设计图1	ジュド初期拥有
白马设计图2	洛帝山的宝箱
白马设计图3	ティント的民家
白马设计图4	ロックアックス的宝箱



协力技		
おさななじみ攻击	主角、ジョウイ	敌方全体1倍伤害
兄弟攻击	主角、ナナミ	敌方一体2倍伤害.
にせもの攻击	主角、ホイ	敌方一体1倍伤害
ダブルリーダー攻击	主角、1代主角	敌方全体0.75倍伤害
旅の一座攻击	アイリ、リイナ、ボルガン	敌方一体2倍伤害、ボルガン晕点
ワンワン攻击	ゲンゲン或ガボチャ、シロ	敌方一体1.5倍伤害
ちゅうけん攻击	キニスン、シロ	敌方纵一列 第一个敌人1.5倍伤害
クロス攻击	ビクトール、フリック	敌方一体1.5倍伤害
コボルト攻击	ゲンゲン、ガボチャ	敌方一体1.5倍伤害
战士の村攻击	ヒックス、テンガアール	敌方一体2倍伤害
弓攻击	エイダ、スタリオン、キニスン任意2人	敌方全体0.5倍伤害
ダックル攻击	ハンナ、オヴラン	敌方全体0.75倍伤害
めおと攻击	フリード、ヨシノ	敌方一体2倍伤害
ヴィングホード攻击	シド、チャコ	敌方一体1.5倍伤害
男气攻击	リキマル、アマダ	敌方纵一列2倍伤害
からくい攻击	メグ、からくいまる	敌方全体0.75倍伤害
骑士攻击	カミュー、マイクロトフ	敌方一体2倍伤害
追つかけ攻击	フリック、ニナ	敌方一体2.5倍伤害
ナルシー攻击	シモーネ、ヴァンサン	敌方全体0.5倍伤害
忍者攻击	カミス、モンド	敌方一体1.5倍伤害
ライバル攻击	バレリア、アニタ	敌方一体3倍伤害
亲子攻击	ツァイ、トモ	敌方前横一列1倍伤害
山贼攻击	ギジム、ロヴエン、コウユウ	敌方一体1.5倍伤害
ダブルモンスター攻击	フエザー、シークフリード	敌方一体3倍伤害
けんごう攻击	シン、ゲンジュウ	敌方全体0.25倍伤害，20%即死附加效果
ヒカリ攻击	ボルガン、カンテツ、ロンチャンチャン	敌方全体1.5倍伤害，己方全体0.5倍伤害
美女攻击	リイナ、カスミ、カレン、ローレライ任意3人	敌方全体0.25倍伤害，60%睡眠附加效果
美青年攻击	カミュー、マイクロトフ、フリック	敌方一体1.5倍伤害，25%即死附加效果
美少女攻击	メリー、メグ、テンガアール	敌方全体0.5倍伤害
美少年攻击	サスケ、フツチ、ルック	敌方全体1倍伤害
真・美女攻击	リイナ、カスミ、カレン、ローレライ	敌方全体0.25倍伤害，70%睡眠附加效果
ダブル格斗家攻击	ワカバ、ロンチャンチャン	敌方一体3倍伤害
ダブルクラーケン攻击	アビズボア、ルロラディア	敌方前横一列1倍伤害
おとも攻击	シエラ、ボブ、ボルガン	敌方一体4倍伤害
モンスター使い攻击	バド、フエザー、アビスボア	敌方一体1.5倍伤害
いっちゃえ攻击	アビスボア或ルロラディア、ピッキー	敌方一体2倍伤害
むささび5攻击	ムクムク、マクマク、ミクミク、メクメク、モクモク	敌方一体即死(BOSS无效)

文 舔瞎乌贼 编 软饼干

装甲核心 方程式前线 国际版
ARMORED CORE FORMULA FRONT International
◆FromSoftware◆ACT◆2005年11月17日◆国际版
◆1～2人◆450KB◆2800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP



《装甲核心 方程式前线 国际版》完全指南

在时隔数月之后以《ARMORED CORE》为名的《装甲核心》最新作又在PSP上登场了。其实也不能说它是完全的新作，因为它只是早先发售《FORMULA FRONT》的国际版，不过其本身的内容则并非如玩家所想象的只是增加了语言种类了事。实际上厂商还是蛮有诚意的，比如说在游戏中加入了战斗中让玩家可以亲自动手操纵的手动功能，当然动作游戏苦手的玩家也还可以让AI自己去控制，此外还追加了新的EXHIBITION MATCH模式，更令得FANS拍手叫好。到底这款国际版的《装甲核心》的素质怎样呢？下面由笔者向大家详细地解说一下吧。

系统详解篇

名词解释

AC(ARMORED CORE)：
装甲核心，泛指机体。
FCS(FIRE CONTROL SYSTEM)：
火力锁定系统，快速有效地锁定敌人所在的位置。
ECM(ELECTRONIC COUNTERMEASURES)：
电子对抗系统，可以干扰敌人的锁定能力。
OB(OVER BOOST)：
超推进器，AC快速冲刺推进的能力。
EO(EXCEED ORBIT)：
超轨道能力，即能够使用具有此项能力的装甲搭载的浮游炮武器。

战斗基本规则

每个队伍可以从五个AC中选取一个进行战斗，每个队伍中的同一种部件不能同时给两个AC装备。战斗的胜负是依据AP的多少来决定的：在规定的三分钟时间内，使敌人的AP先降至零即为胜利，如果在三分钟内没有一方AC的AP为零，那么时间结束时剩余AP多的一方就为胜者。在比赛中如果一方移动到规定战场外部，也被判为负。

手控战斗操作指南

默认的键位设置	
↑	解除手臂装备的武器，按△键切换到背部装备武器后同样可以解除
↓	使用INSIDE内藏武器
←	使用机体CORE装备的OB或者EO能力
→	使用EXTENSION扩展槽武器
△键	手臂装备武器以及背装武器的切换
○键	左手臂武器攻击
□键	右手臂武器攻击
×键	跳跃，按住的话是使用推进器冲刺
L键	AC向左平移
R键	AC向右平移
摇杆上推	AC向前移动
摇杆下推	AC向后移动
摇杆左推	AC向左转向
摇杆右推	AC向右转向
START键	暂停游戏或者退出游戏

由于默认的键位操作起来有点别扭，所以建议玩家把十字键设定为控制AC移动；L、R键分别为AC左右转向；△键与□键对调一下，这样就能够方便同时让左右臂武器攻击从而加强火力，剩下的键位玩家可以根据喜好自由设定。

手动操作界面介绍

右图中左半部分从上到下依次显示的是：生命值、机体热量(黄色越多热量越高)、现在能量(绿色越多能量越多)、内藏武器(现有弹药数/最大弹药数)、左臂武器(现有弹药数/最大弹药数)、右臂武器(现有弹药数/最大弹药数)、背部装置弹药、扩展装备弹药、EO弹药，最下方是机体目前速度以及平均速度。


▲战斗主界面视窗。

中间上方是本次战斗剩余时间，中间是瞄准框以及锁定框，当看到有红色的"LOCK"出现时则表示已经锁定并且可以有效攻击，如果显示的"LOCK"是绿色，则表示其间有障碍物，不能命中目标。

右边上方是雷达显示，中心蓝色点代表自己，大的红色点代表敌人，自己正前方的深色区域表示视野，当敌人不在视野时需要通过转向来使其进入己方视线范围。最外圈的红框代表战斗界线，出界即为负，这点要尤其注意，当超过雷达上的黄色框时，系统就会警告"LEAVING AREA"，此时应注意不要出界。最下方显示的就是敌人的生命值。

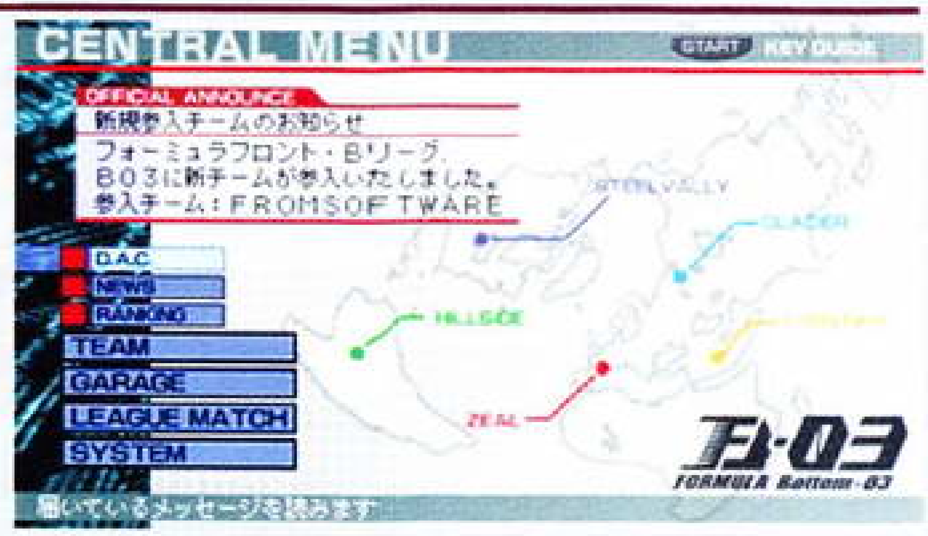


▲战斗结束后会有各种数据的统计，可以看见有关战斗的详细资料，便于玩家做战术分析。

战斗时会出现机体全身着火般的样子，这表示热量过高，而"OUTPUT DOWN"以及"CHARGING"则代表机体能量不足和能量已经用完，正在充电；"HIT"则是我方击中敌人。

游戏主界面操作

△键	查看部件的详细资料
○键	确定
×键	取消
SELECT键	可以看到部件以及各名词的解释
START键	查看目前界面的按键指南
D.A.C	查看收到的信息，大多是联盟与对手发来的
NEWS	读取联盟中各种各样的新闻
RANKING	可以看到联盟中其它队伍以及AC的资料



一、TEAM（队伍）

可以输入队伍的名字、给队伍挑选样版徽章、编辑徽章以及编排队伍中AC的顺序。

二、GARAGE（机体库）

ASSEMBLY（装配部件）：本作的核心部分，如何合理装配出一台AC是游戏的精髓所在，在下文中会有详细讲解。

REPOSITORY（部件贮藏室）：可以把一些不常用到的部件储存起来，里面有REP标志的部件表示已经储藏(储藏后的零件在装配室里就看不见了)。

PARTS TUNE（局部调整）：可以将一定的辅助修正分配到任意零件的各个性能上来强化AC。

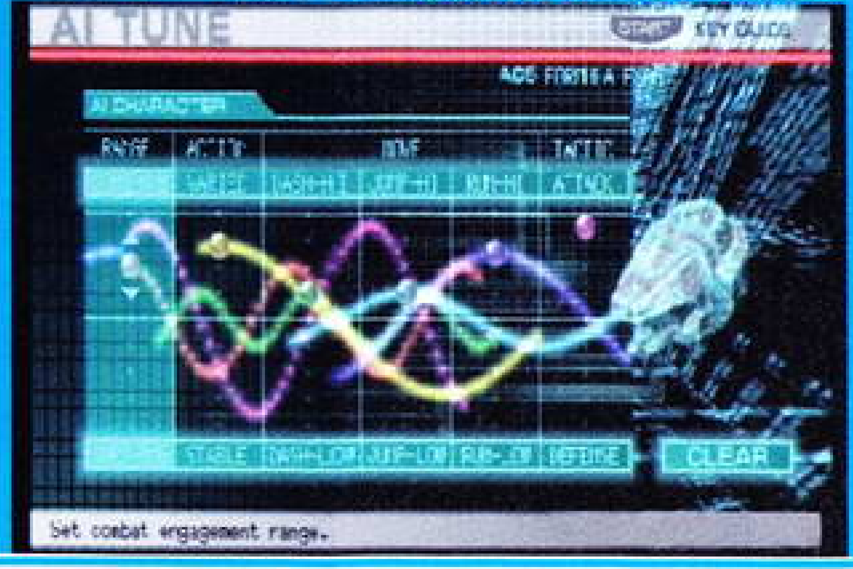
AI TUNE（人工智能调整）

1. BASE CHARACTER（基本特性）

RANGE(交战范围)：

LONG-RNG：和敌人保持比较远的距离。

SHRT-RNG：和敌人保持近身交战状态。



ACTION(行动特性):
VARIED:使用各种不同方式行动,但是精度低。
STABLE:固定使用某种方式行动,准确度上升。

TACTIC(战斗策略):
ATTACK:攻击准确度上升,但是利用障碍物防御的能力下降。
DEFENCE:善于运用各种方式防御,进攻比较消极。

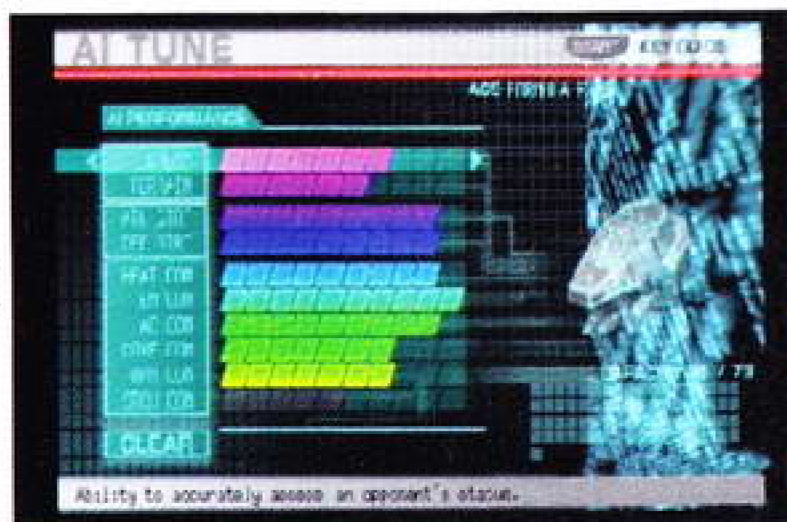
MOVE(移动)	
DASH-HI	冲刺优先
DASH-LOW	冲刺消极
JUMP-HI	跳跃优先
JUMP-LOW	跳跃消极
RUN-HI	移动优先
RUN-LOW	移动消极

2. PERFORMANCE(AC表现):

在这里一共可以灵活地将能力分配到不同的参数上,使AC能适应不同的敌人以及环境。能力的多少取决于头部配件的AI CAPACITY(AI脑容量)。



ENEMY:能够正确地评定出敌人的情况,比如它的装备、HP等资料。
TERRAIN:能够正确地分析地形环境,比如与目标的远近以及中间有无障碍物。
ATK STRT:适当地完成各种攻击战术,面对不同的地形、情况正确选用使用的武器。
DEF STRT:适当地完成防御行动,对于敌人的攻击做出判断,并且合理的利用障碍物躲避。
HEAT CON:能够有效地控制AC的温度。
EN CON:合理地管理能量的运用。
AC CON:控制AC做出对战况有利的行动。
MOVE CON:会利用地形移动或者合理地做出进攻防御的动作。
WPN CON:合理地运用各种武器进行攻击。
SRCH CON:利用雷达正确地判定敌人的位置。



3. OPERATIONS(行动纲领):

以三十秒为一个阶段,在三分钟内设置六个时间段的行动纲领,使得AC能依据指示做相应的动作。



行动纲领全芯片效果一览

MOD-1	移动到与敌人近身
MOD-2	在武器的射程内与敌人保持距离
MOB-1	经常使用冲刺与OB
MOB-2	试图使用冲刺到敌人身后
MOB-3	利用OB快速移动到敌人身后
MOZ-1	采用小范围的锯齿形移动方式
MOZ-2	采用大范围的锯齿形移动方式
MOZ-3	采用小范围的锯齿形移动方式到敌人身旁
MOZ-4	在武器的射程内采用小范围的锯齿形移动方式退离敌人
MOS-1	跳跃地移动
MOS-2	跳跃和冲刺地移动
MOS-3	跳跃地移动到到敌人身旁

MOS-4	在武器的射程内会利用跳跃避开敌人
MOS-5	会利用跳跃和冲刺到敌人身后
ATW-1	轮流使用左右臂武器进行攻击并且有效地利用内藏武器
ATW-2	运用左右臂武器以及内藏武器一齐进行攻击
ATA-1	右背部武器、左臂武器和内藏武器一齐攻击，如果装备导弹地话也同时攻击
ATA-2	攻击至上，防御策略只在必要的时候使用
ATF-1	经常使用背部武器，不使用右臂武器，但左臂武器和内藏武器仍旧使用
ATF-2	以右背部武器为主，左臂武器和内藏武器仍旧使用
ATF-3	以左背部武器为主，左臂武器和内藏武器仍旧使用
ATF-4	只要敌人一进入到目标范围内就会使用内藏武器
ATB-1	以光剑的攻击为主，会利用OB进行接近战
ATB-2	在光剑能量波的射程内会有效地利用能量波攻击
ATB-3	当启动进攻的时候会用光剑进行躲避
MAA-1	如果可能的话会利用OB进行推进，近距离启动重型武器攻击
MAA-2	如果可能的话会利用OB进行推进，近距离启动内藏武器攻击
MAA-3	如果可能的话会利用OB进行推进，近距离同时启动重型武器和内藏武器攻击
MAO-1	在使用推进器时进行左右臂武器攻击
MAM-1	跳跃时使用导弹进行攻击
MAM-2	发射导弹后再利用推进器接近敌人
MAB-1	如果可能的话利用推进器飞到敌人上方使用装备的内藏炸弹进行攻击
MAB-2	如果可能的话利用推进器飞到敌人上方进行射击
DEF-1	经常寻找掩体进行躲避
DEF-2	试图与敌人保持一定的距离
DEF-3	主要目的是躲避敌人的攻击
DEM-1	主要躲避敌人导弹攻击
WEC-1	时常会把右臂武器和背部武器调换
WEH-1	解除右臂武器，装备上用右臂执行武器攻击
WEH-2	解除左臂武器，装备上用左臂执行武器攻击
WEP-1	解除所有武器，包括双臂装备上的
WEP-2	解除除了光剑外的所有武器
WEP-3	解除所有能造成伤害的配件
WEP-4	只解除背部装备的武器
NMO-1	不移动，只跳跃和转向
NMO-2	不使用推进器，仍旧能跳跃
NAT-1	丧失所有攻击能力，但仍然能使用不消耗攻击能量的配件
NAT-2	不使用任何内藏武器

PAINT（机体涂料）

1.SIMPLE COLOR（简单上色）：按照模版上的式样颜色给AC涂装，也可以给各主要部件调整颜色。

2.CUSTOM COLOR（定制上色）：个性化的涂装方案，可依据自己的喜爱给AC的每个部件甚至微小的细节进行DIY上色。

3.WEAPON COLOR（武器上色）：给左右手臂和背部所装备的武器进行涂装。

4.PATTERN（伪装）：给机体着上伪装色，虽说看起来就像经过一场恶战的样子。

5.COPY COLOR（复制上色）：把其它AC的颜色涂制到本AC上。

NAME ENTRY（名字登录）

修改AC的名字。

AC TEXT（机体测试）

在这里可以测试自己组装的AC的性能，即与指定的AC进行战斗，找出优缺点便于改进。如果利用TEAM存档还可以与朋友组装好的AC进行对战。

三、LEAGUE MATCH（联盟比赛）

一共三个联盟，分别为6支、31支以及新加的有50支队伍的EXHIBITION MATCH联盟，都是需要一场场地胜利，取得联盟第一名后才能进入更高级的联盟。

四、SYSTEM（系统）

SAVE	存储进度
LOAD	读取进度
DELETE	删除记忆棒中的游戏存档
EMBLEM SAVE	储存队伍徽章
EMBLEM LOAD	读取队伍徽章
TEAM SAVE	储存编排的队伍
LECTURE	关于游戏的操作解说
KEY ASSIGN	操作键位的设定
OPTION	设定语言种类、背景音乐以及效果音量大小
QUIT GAME	退出游戏



AC组装篇

装配部件分为五大系，即：外装系、动力系、攻击系、特殊系和可选部件。

外装系
HEAD：头部。
CORE：胸部装甲。
ARMS：手臂。
LEGS：腿部。

动力系
GENERATOR：发动机。
RADIATOR：散热装置。
BOOSTER：推进器。

攻击系
ARM UNIT(L/R)：手臂武器装备。
BACK UNIT(L/R)：背部武器装备。
HANGER UNIT(L/R)：格纳武器装备。
FCS：攻击锁定能力。

特殊系
INSIDE：内藏武器装备。
EXTENSION：扩展装备。

可选部件
可以辅助提升AC能力的部件。





在装配机体的界面里可以看见每个部件的外型和装配在机体上的样子。此时按一下△键会出现一个六角形的能力框，六个角分别对应ATK PWR(攻击能力)、DEF PWR(防御能力)、MOBILITY(移动能力)、EN SUP(能量提供)、COOLING(散热能力)、VS ECM(抗干扰能力)以及基于上述六项的OVERALL(总体评价)，系统会根据玩家装配的不同配件给予相应的评测，可以显示出机体在数值上的优劣，但不要过分依赖这个评测，因为它仅仅是数值上的高低，实际操作起来可能出现某部机体的评测很低，但实际上却很好用的情况。如果再按一下△键则会显示机体装配某部件后的详细数值变化与各项参数，蓝色上升箭头表示有所提高，红色下降箭头则代表能力下降。按"SELECT"键则可以看到每项参数的说明，可以使玩家更好地了解每项功能的用途。

各部分部件介绍以及部件一览

HEAD(头部)

头部性能的高低除了看生命值、重量、散热、平衡能力之外，VS ECM(抗干扰能力)以及是否拥有雷达功能也很重要。前者便于快速正确地锁定敌人；后者可以正确把握战场情况，对做出下一步行动有着巨大影响。即便同是雷达，有的还会加有显示导弹的功能，也可作为选择雷达的参考。不过头部选择了没有雷达功能的话还可以在背部装备中选择雷达装备来弥补。如果用AI控制战斗的话还需要考虑一下AI CAPACITY(脑容量)的大小，以获得较高的行动能力，手动的玩家就可以无视此项参数了。

头部全部件性能一览

部件名称	AP生命值	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	AI CAPACITY 脑容量	VS ECM 抗干扰	RADAR FUNCTION 雷达功能	特点
CR-H69S	809	145	185	72	173	无	重量轻性能差
CR-Yh70S2	909	197	164	73	270	无	H69S加强版
H01-WASP	925	228	204	73	209	无	大众性能，受欢迎
CR-H72S3	835	179	280	71	251	无	散热性能好
CR-H73E	634	184	444	67	375	有	有雷达，干扰能力强
H02-WASP2	817	262	338	69	332	有	有雷达，性能一般
CR-H81S4	890	241	188	70	230	无	能量消耗少，防御高

部件名称	AP生命值	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	AI CAPACITY 脑容量	VS ECM 抗干扰	RADAR FUNCTION 雷达功能	特点
H03-BEETLE	1034	468	180	70	194	无	加强了装甲
CR-H84E2	680	228	328	68	368	有	H73E的加强版
H04-CICADA	664	101	199	73	286	无	超级轻，擅长移动战
CR-YH85SR	924	315	421	75	332	有	各能力平衡
H05-HORNET	900	387	462	77	345	有	有稳固表现的设计
YH06-LADYB	986	435	248	70	330	无	战斗力强，为战而生
CR-H97XS-EYE	798	189	517	74	354	有	高脑容量，超级轻
H07-CRICKET	660	141	479	69	403	有	能量防御、干扰力强
YH08-MANTIS	777	222	440	65	362	有	有着高性能的雷达
H09-SPIDER	875	343	304	73	269	有	有效防御能量攻击
CR-H95EE	559	143	565	69	417	有	有极高的干扰能力
H10-CICADA2	752	230	340	67	428	有	加强电子干扰能力
CR-H98XS-EYE2	811	330	590	76	318	有	H97XS的升级版
H11-QUEEN	890	260	414	75	374	有	有着全面的性能
YH12-MAYFLY	666	199	383	64	409	有	加强雷达新概念版
CR-H05XS-EYE3	820	202	399	69	365	有	EXE系列的三代加强版

CORE(胸部装甲)

胸部装甲全部件性能一览

部件名称	AP生命值	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	COOLING 散热性	MAX ARM WEIGHT 最大手臂负载	CORE TYPE 装甲类型	是否支持格纳武器
CR-C69U	2296	874	1094	890	3441	标准	是
C01-GAEA	2790	1240	1371	1035	3528	EO	否
CR-C75U2	2808	1035	925	1277	3408	标准	是
RAKAN	2135	833	1091	1040	3079	OB	否
C04-ATLAS	2750	1182	1205	1243	3388	OB	是
CR-C89E	2877	1283	1082	1081	3448	EO	否
CR-C90U3	2764	1116	1124	1156	3668	标准	是
C02-URANUS	2346	1005	1342	911	3027	EO	否
C03-HELIOS	2067	945	1344	976	2920	OB	否
CR-C840/UL	2099	989	1183	1014	3134	OB	是
YC07-CRONUS	2490	760	1191	1144	3305	标准	是
CR-C98E2	2455	1110	1221	968	3072	EO	否
CR-C77O/U	2900	1321	923	1417	3663	OB	是
CR-C83UA	3125	1245	786	1501	4079	标准	是
C05-SELENA	3096	1513	935	1291	4020	EO	否
C06-EOS	3003	1404	878	1485	3751	OB	否

胸部装甲等于是为机体构建了一个防御系统，所以它的散热以及热抵抗力一定要好。同时还是手臂及其武器的载体，MAX ARM WEIGHT(最大手臂负载)这项参数就显得尤为重要了，决定了后面能否支持重型武器。胸部装甲有三种类型：标准型、EO型和OB型。标准型虽然没有特别的能力，但是都装有格纳武器，可以有更多种类的武器弹药使用；OB(OVER BOOST)型：是附带了超推进器，机体具有能够快速冲刺推进的能力，适合急袭近战使用，但会消耗很大能量；而EO(EXCEED ORBIT)型具有超轨道能力，就是能够使装甲搭载的浮游炮武器，一定距离下开启后便可以自动攻击目标，十分实用，但会加速热量的上升并且大量消耗能量。事无定论，对于三种类型胸部装甲的使用还是要根据具体的对手以及战术而定。

ARMS(手臂)

手臂分为轻型、重型和武装手臂三种。轻型手臂重量轻，对目标的锁定时间短，适合机动作战；重型手臂防御力高，攻击力强，适合相持；武装手臂自身附带有武器，装备后就不能装备手臂武器，省去了再挑选武器的烦恼，而且依旧可以装备背部武器。



手臂全部件性能一览

部件名称	AP生命值	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	BLADE APTITUDE 光剑能力	AIMING ACCURACY 瞄准精度	特点
CR-A69S	1794	1290	915	84	251	各方面能力较低
CR-A71S2	1711	1149	1033	95	246	重量轻，性能一般
A01-GALAGO	1810	1187	1087	90	258	无特色，低性能
A03-GIBBON	1699	1099	1184	95	256	增强了对能量攻击的防御
CR-A72F	1732	1152	906	96	264	实弹防御能力和散热性强
CR-A80S3	1754	1222	998	87	264	CR-A71S2的改进版
A07-LEMUR	1847	1569	1476	110	282	综合防御力得到提高
A09-LEMUR2	1721	1308	1287	109	286	重量轻，能量消耗少
CR-A82SL	1645	956	867	108	276	重量轻，各方面能力较高
CR-A88FG	1492	698	1144	113	284	特别轻并且行动灵敏
A05-LANGUR	1550	958	1167	127	269	加强散热和使用光剑能力
A06-GIBBON2	1588	838	1208	105	254	重量轻，对能量防御力强
A11-MACAQUE	1682	1015	1245	117	281	各方面性能都不错，推荐
CR-A92XS	1603	846	728	99	279	能量消耗低
CR-A94FL	1505	819	1127	114	285	良好的散热性能
重型手臂，防御力增加切火力强劲						
CR-A75A	1873	1714	1271	67	247	有着不错的防御能力
A02-DRILL	199	1763	1731	110	251	DRILL改进版，但防御低
YA10-LORIS	1625	1065	1356	133	293	平衡光剑能力和瞄准精度

武装手臂，不可装备手臂武器

部件名称	AP生命值	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	ATTACK POWER 攻击力	RANGE RATING/AMMO 有效范围/弹药	特点
SYURA	1418	1311	1885	700	7	双手光剑格斗，范围较近
CR-WA69MG	1255	1357	821	168	300	可连续发射2～4枪
CR-WA69MS	940	730	1520	780	80	每次发射2～4枚导弹
WA-TAURUS	1202	1275	1633	765	72	高精确度的导弹发射
CR-WA75MSP	1620	1774	2515	6000	8	每次发射2～4枚导弹
CR-WA77MS/V	1331	1514	1575	780	60	平庸的能力
CR-WA91MSM	1155	1410	2220	405	120	每次可发射6～10枚导弹
CR-WA69BZ	1610	1560	1327	1400	48	可连续发射2～4枪
CR-WA74BZL	1522	1407	1109	1020	72	可连续发射4～8枪
CR-WA74GR	1520	1830	1887	2400	25	可连续发射1～2枪
CR-WA78GRL	1374	1532	1725	1850	30	可连续发射1～2枪
WA02-CETUS	1620	1245	2335	880	48	高热量武器
WA01-LEO	1575	1666	2245	920	48	有高攻击力的特性
WA04-ARIES	1322	1493	2008	240	244	可连续发射6～12枪
WA05-LUPUS	1110	1180	2645	105	48	最大锁定目标为3～6

LEGS（腿部）

可大致分为标准型、四足型、履带型和浮空型4种。标准型是适合在任意场合战斗的万能类型，当然也是毫无特色的类型；四足型的机体移动速度快、防御力高并且稳定性强，地面作战能力极其恐怖，当使用背部武器时避免了两足机体发射时力反馈而产生的硬直，可以连续的发射炮弹；履带型机体的特点就是防御力和负载极高，可以装备大量的重型武器与敌人拉开距离打持久战或者冲上前血拼，但是相应的近战转向能力就相当差了，作战时还是保持距离比较好；浮空型机体的速度最快，转向能力也最强，完全可以装备连射的光枪近距离围着敌人打，玩家控制好的话可以说是最强类型。还要注意腿部的最大负载能力，因为它可是承受了除了手臂以及手臂武器之外其他所有部件的重量。

腿部全部件性能一览

部件名称	AP 生命值	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	MAX LEG WEIGHT 腿部最大负载	MOVING ABILITY 行动能力
中型，标准					
CR-LH69S	3514	2510	1744	6346	210
LH01-LYNX	3099	1870	2066	5759	218
LH02-LYNX2	3305	1831	2325	5961	226
LH04-DINGO	3088	1793	1627	6084	244
CR-LH73SSA	3448	2605	1667	5814	205
CR-LH80S2	3390	2249	1639	5907	235
LH05-COUGAR	3529	2384	2427	6576	215
CR-LH89F	3113	2228	1391	6312	250
LH07-DINGO2	3029	1734	1510	5891	273
CR-LH92S3	3758	2635	2469	5977	219
LH09-COUGAR2	3045	1856	2049	6008	264
轻型，标准					
CR-LH74M	2811	1500	2500	4492	370
LH03-PANTHER	2991	1803	2429	4786	328
CR-LH79L	2535	1600	2320	4588	339
CR-LH84L2	2994	1691	2783	4891	351
LH06-JAGUAR	2647	1832	2630	5197	377
CR-LH95M2	2850	1656	3179	4971	381
LH10-JAGUAR2	2662	1904	2460	5200	375
CR-LH99XS	3045	2284	2697	5380	352
YLH11-VIXEN	2661	2150	2934	5132	366
重型，标准					
CR-LH77A	3424	2814	1787	7321	150
LH08-JACKAL	3520	3147	1654	6942	143
CR-LH81AP	3788	3174	2038	8220	135
CR-LH94A2	3365	2557	1705	6384	158
LH12-LYCAON	3479	3024	2118	6633	146
CR-LH96FA	3540	2431	1982	7366	182
LH13-JACKAL2	3811	3494	2147	7866	140
轻型，跳跃力强					
LR01-GOAT	3325	2216	1347	5425	256
CR-LRJ76	3105	1931	1274	5122	268
CR-LRJ84M	2926	1844	1604	5244	270
LR04-GAZELLE	3210	2084	1388	5731	280
中型，跳跃力强					
LR02-ORYX	3722	2614	1486	5813	180
CR-LRJ84A	3528	2469	1608	6204	185
LR03-ORYX2	3315	2289	1704	6038	195
CR-LRJ90A2	3811	2687	1624	6354	172
四爪型，高速					
LF01-MONITOR	2864	2137	2605	5055	260
CR-LF71	2890	1920	3319	5502	268
CR-LF81	2711	2300	2317	4968	255
LF02-GAVIAL	3030	3337	2147	5775	285
LF03-GAVIAL2	3277	3035	3477	6600	251
CR-LF88A	3428	2547	3972	6050	276
LF04-LIZARD	2992	2388	2964	6196	272
CR-LF93A2	3387	2904	3670	6435	280
履带型，不能跳跃					
CR-LT69	3677	3420	1099	8010	210
CR-LT71	3714	4050	939	8531	196
LT01-BOAR	3434	2503	2876	5931	255
LT02-BOAR2	3611	2873	2527	7569	249
CR-LT78A	3850	3761	1670	8877	226
CR-LT81A2	3795	3655	1888	8599	222
LT03-GRIZZLY	3461	2570	3168	6769	284
CR-LHT92	3182	2676	2648	6523	263
浮空型，极其敏捷					
CR-LN79	3229	2581	1492	5422	520
LN01-SEAL	3177	1923	1795	5182	605
CR-LN85	3534	2096	2425	5205	590
LN02-SEALION	2577	2498	1589	5816	532
LN03-WALRUS	3079	1621	1418	4977	574
CR-LN91HM	2918	1655	2044	4399	691
CR-LN99M2	3112	1804	2278	4502	640
LN04-WALRUS2	3443	2004	1890	5534	628

BOOSTER(推进器)

推进器全部件性能一览

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	BOOST POWER 推进马力	CHARGE DRAIN 消耗能量	BOOSTER HEAT 推进热量
CR-B69	200	127	9270	4070	3706
CR-B72T	248	388	13390	2525	4314
B01-BIRDIE	377	137	15244	3310	2714
CR-B81	164	338	14369	2337	3423
CR-B83TP	389	195	20497	5932	4611
B02-VULTURE	230	230	17819	3650	4814
B03-VULTURE2	363	235	18468	4315	4347
B04-BIRDIE2	188	138	16377	3940	3891
B05-GULL	270	285	18962	2777	5583
CR-B90T2	479	470	19879	4755	4978
B06-VULTURE3	301	241	17960	4050	4690
B07-GULL2	281	293	19108	2910	5409
CR-B01TP	402	209	19982	5907	4410

选择这个只要注意平衡一下推进马力与能量热量消耗的平衡即可。



FCS(火力锁定)

一共有五种锁定类型：根据所面对的敌人不同，锁定的类型也需做相应的调整。**标准型**：锁定框为正方形，锁定范围和距离都表现得中规中距，当然也可以说是万能型。**WS型**：锁定框为横排矩形，锁定范围宽，适合近身战。**ND型**：锁定框为菱形，锁定范围窄但距离长，锁定时间短。**L W 型**：锁定框为竖排矩形，锁定范围宽，适合对付善于飞行的敌人。**SW型**：锁定框为横排矩形，锁定范围宽而且距离远，适合远距离作战。从锁定时间上来看，数值显示越短，锁定时间便越快，对战斗就越有利。

推进器全部件性能一览

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	BOOST POWER 推进马力	CHARGE DRAIN 消耗能量	BOOSTER HEAT 推进热量
CR-B69	200	127	9270	4070	3706
CR-B72T	248	388	13390	2525	4314
B01-BIRDIE	377	137	15244	3310	2714
CR-B81	164	338	14369	2337	3423
CR-B83TP	389	195	20497	5932	4611
B02-VULTURE	230	230	17819	3650	4814
B03-VULTURE2	363	235	18468	4315	4347
B04-BIRDIE2	188	138	16377	3940	3891
B05-GULL	270	285	18962	2777	5583
CR-B90T2	479	470	19879	4755	4978
B06-VULTURE3	301	241	17960	4050	4690
B07-GULL2	281	293	19108	2910	5409
CR-B01TP	402	209	19982	5907	4410

GENERATOR(发动机)

发动机全部件性能一览

部件名称	WEIGHT 重量	EN OUTPUT 能量输出	CONDENSER CAP电容	EMERGENCY CAP应急电容	CALORIFIC VALUE 产生热量
CR-G69	381	7950	22000	2800	2055
CR-G78	355	8280	36000	1500	2432
G01-LOTUS	309	8830	18500	6000	2611
CR-G84P	576	10990	30000	500	3399
CR-G91	465	9990	37000	2000	3155
FUDOH	772	9514	48000	3500	2506
G02-MAGNOLIA	515	10350	27000	5000	3541
KONGOH	408	11888	13000	1000	3892
KUJAKU	725	11100	46800	3000	4198
G03-ORCHID	1110	10000	52000	10000	3706
CR-G97	454	10050	36100	2400	3334
GUNDARI	789	9806	49500	3600	2633
USUSAMA	441	12560	11900	1200	4009

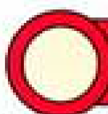
发动机是整部机体动力的源泉，所有部件及武器的使用都要用到能量，如果能量输出不够的话在战斗中就会呈现CHARGING的状态，虽然能量也会一点点地回复，但对战斗十分不利。应急电容是当主电容用完时临时救急的，如果它也用完，机体就会不停充电。能量输出一定要大于所有部件需要能量总和。当发动EO或者OB这些吃能量大户时就得时刻小心能量的变化。

RADIATOR(散热器)

散热器对处于战斗中高温状态的机体来说好比及时雨一般，机体在使用武器或者被敌人命中时都会造成热量的上升。当热量过高时，机体就会处于燃烧状态，从而导致AP不断下降，可能导致战况的逆转。散热性不必多说，当然是越高越好；紧急冷却是当机体热量到一定程度就会自动启动，使温度迅速降回。

散热装置全部件性能一览

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	COOLING 散热性	FORCED COOLING 强制冷却	EMERGENCY CONSUMP 紧急散热消耗能量
CR-R96	318	1008	8110	9730	1577
CR-R76	413	1299	9280	12500	1758
R01-HAZEL	346	1121	8910	10510	1486
R02-HAZEL2	440	1527	10310	11510	1986
R03-LINDEN	571	1076	8507	16700	1505
ANANDA	476	1168	10950	13330	2770
R04-LAUREL	606	1235	9650	13650	1822
CR-R92	520	1726	11455	14400	2002
RAGORA	647	1468	10950	17100	2370
FURUNA	998	2102	12730	14800	2510
MOKUREN	459	1096	11650	12440	2890
CR-R02	561	1860	12120	13900	1990
KASYO	889	2011	11800	12900	2320



INSIDE(内藏武器)

内藏武器属于辅助型的武器，大都是一些防御型导弹、干扰装置和悬浮雷，虽然对战斗没有主导性的影响，但却可以为战斗增加不少乐趣。

内藏武器装备全部件性能一览

部件名称	ENERGY DRAIN 能量消耗	WEIGHT 重量	ATTACK POWER 攻击力	AMMO 弹药	RANGE 范围	EFFECT DURATION 效果持续时间	INTERVAL 发射间隔	ECM 干扰力	装置类型
CR-I69BD	233	45	750	16	750	—	—	—	子母炸弹
CR-I80BD2	273	85	750	32	750	—	—	—	子母炸弹
CR-I75FM	206	190	1420	36	—	—	—	—	悬浮雷
CR-I86FMM	284	220	2210	36	—	—	—	—	悬浮雷
CR-I92FMM2	325	270	2210	36	—	—	—	—	悬浮雷
I01M-URCHIN	242	75	580	20	315	—	—	—	子母雷
CR-I69R	226	55	1020	10	650	—	—	—	火箭炮
CR-I78R2	292	60	1020	20	650	—	—	—	火箭炮
CR-I84RN	296	285	135	20	520	—	—	—	高能火箭
I03RN-CORAL	478	195	168	36	435	—	—	—	高能火箭
I05D-MEDUSA	101	110	—	10	—	580	30	—	诱饵装置
CR-I79DD	155	135	—	8	—	1500	60	—	诱饵装置
I07D-MEDUSA2	162	180	—	20	—	580	30	—	诱饵装置
CR-I94DD2	223	226	—	16	—	1500	60	—	诱饵装置
HIJIRI	394	294	—	30	—	720	36	—	诱饵装置
I04E-SQUID	226	141	—	12	—	480	—	700	干扰装置
HOHSHI	357	388	—	12	—	600	—	1150	干扰装置
BIKUNI	322	190	—	4	—	900	—	600	干扰装置
SYAMANA	208	202	—	20	—	600	—	800	干扰装置
I06E-SQUID2	293	352	—	12	—	1200	—	650	干扰装置

EXTENSION(扩展装备)

和内藏武器一样也是属于辅助装备，相对于其它功能来说，还是装备推进器以及能量包在战斗中产生的效果大些。

扩展装备全部件性能一览

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	BOOST POWER 推进马力	CHARGE DRAIN 推进能量消耗	BOOSTER HEAT 推进产生热量	类型
ANOKU	412	257	16000	14200	4350	旋转推进器
E04BB-ANGLER	341	243	18000	11600	6120	后推进器
E08BM-REMORA	305	258	17000	9400	2780	复合推进器
CR-E98HB	288	376	22000	4670	2370	盘旋推进器

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	ATTACK POWER 攻击力	AMMO 弹药	RANGE 范围	类型
CR-E73RM	130	158	780	12	500	关联导弹
E02RM-GAR	260	180	765	24	500	关联导弹
CR-E84RM2	331	278	780	20	450	关联导弹
E06RM-GAR2	301	206	765	28	450	关联导弹
CR-E92RM3	399	253	765	36	450	关联导弹
CR-E96RMG	405	377	780	16	400	关联导弹
JIKYOH	359	327	702	20	400	关联导弹
FUNI	224	425	470	40	450	关联导弹







部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	VS MG RESPONSE 拦截导弹能力	AMMO 弹药	RANGE 范围	类型
CR-E81AM	164	130	48	40	200	反导弹装置
CR-E90AM2	227	164	60	40	230	反导弹装置
E07AM-MORAY	312	117	68	48	250	反导弹装置
SUIGETSU	197	412	75	28	300	反导弹装置

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	PERFORMANCE 导弹干涉能力	INTERFERENCE RNG 导弹干涉范围	类型
RURI	85	142	82	150	诱惑导弹
RENGA	294	202	80	150	诱惑导弹

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	RELOAD AMOUNT 重载数量	RELOAD USES 重载次数	RELOAD INTERVAL 重载间隔	类型
RYUHZU	219	34	36	1	180	弹药补给
BYAKUE	288	52	24	2	180	弹药补给
E01MG-ROE	125	281	12	1	180	能量补给
E05MG-ROE2	245	474	12	2	180	能量补给



部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	RELOAD AMOUNT 重载数量	RELOAD USES 重载次数	RELOAD INTERVAL 重载间隔	类型
CR-E69SS	175	4	77	18	50	防御装置
CR-E82SS2	255	6	138	23	42	防御装置
E03S-TURBOT	132	97	5	110	50	防御装置
IWATO	188	132	20	175	42	防御装置



部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	RECOVER ENERGY 恢复能量	USEGE LIMIT 限制次数	USE INTERVAL 使用间隔	类型
SAISUI	498	54	42000	2	244	能量包
JIREN	412	77	33000	3	220	能量包

HANGER UNIT（格纳武器）

藏在装甲中的武器，战斗中在手臂和背部武器都用完的情况下，它们的作用就体现出来了，虽然比主武器攻击力低些，但是种类却很齐全，应急使用往往会有意想不到的效果。

格纳武器装备全部件性能一览

LEFT

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	ATTACK POWER 攻击力	RANGE RATING 有效范围	USAGE DRAIN 使用能量
CR-WL69LB	122	85	641	8	3690
WL01LB-ELF	188	102	795	9	3240
CR-WL79LB2	225	111	1016	8	4752
CR-WL88LB3	386	128	1886	5	6426
WL14LB-ELF2	154	57	836	14	4176
FUHJIN	250	244	1246	520	4240

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	ATTACK POWER 攻击力	AMMO 弹药	RANGE 范围
WH03M-FINGER	202	241	77	240	262
WH05M-SYLPH	259	128	154	180	250
CR-WH69H	146	98	260	72	220
CR-WH73H2	267	78	260	70	258
CR-WH79H3	298	305	190	110	228
WL07H-MIST	204	44	315	60	220
CR-WH01HP	142	89	360	42	254
WH09H-WRAITH	139	99	210	64	215
CR-WH98GL	317	106	1520	6	670
WL12PU-ARGOS2	408	246	464	48	402
WH11PU-PERYTON	144	231	399	30	310
WH06PL-ORC	376	315	1988	5	420

RIGHT

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	ATTACK POWER 攻击力	AMMO 弹药	RANGE 范围
WH03M-FINGER	202	241	77	240	262
WH05M-SYLPH	259	128	154	180	250
CR-WH69H	146	98	260	72	220
CR-WH73H2	267	78	260	70	258
WR03H-GHOST	184	60	315	60	210
CR-WH7903	298	305	190	110	228
CR-WH01HP	142	89	360	42	254
WH09H-WRAITH	139	99	210	64	215
CR-WH98GL	317	106	1520	6	670
WR08PU-ROC	193	256	352	60	395
WR12PU-ROC2	289	357	308	78	425
WH11PU-PERYTON	144	231	399	30	310
WH06PL-ORC	376	315	1988	5	420

LEFT

部件名称	WEIGHT 重量	ENERGY DRAIN 能量消耗	DEF SHELL 实弹防御	DEFENERGY 能量防御	SHIELD COV 防御范围
CR-WL74ES	133	17	21	150	72
CR-WL85ES2	180	45	18	190	72
WL04ES-GIGAS	224	62	50	205	93

OPTIONAL PARTS(可选部件)

这些部件没有重量，只是占用装甲中的插槽，一般情况下都是提升各部分参数能力的，所以能装多少就装多少吧！



可选部件性能一览

部件名称	SLOTS REQUIRED 占用零件槽	效果
001-AMINO	2	减小实弹武器伤害
CR-069ES	1	减小能量武器伤害
CR-069SS	3	增加被攻击时的稳定性
CR-071EC	4	增加发动机冷却性能
KISSYOH	2	发射防锁定的脉冲
CR-075LA	2	减小导弹锁定的时间
CR-079L+	3	增大锁定的范围
002-ORGANELLE	2	增加腿部急刹能力
003-CODON	4	提高腿部转向能力
CR-083ES+	1	增加能量防御的范围
007-PRIMER	3	增加光剑攻击的威力
004-GOLGI	3	增加能量武器的攻击力
005-HISTON	2	提升能量武器的装载时间
006-PHAGE	4	减少能量武器对能量的消耗
008-RIBOSE	1	增加在雷达上显示导弹的能力
CR-086R+	1	增加雷达的范围
MARISHI	2	提升冷却能力
CR-094ESS	1	减少能量防御的能量消耗
KANGI	2	提高对抗敌人锁定的能力

ARM UNIT(手臂武器装备)和BACK UNIT(背部武器装备)介绍

这两个部分的部件是主要的进攻武器，由于数量众多，所以就不一一列出来了。在这里分类向大家介绍一下。

背部武器装备有单背型武器、双背型武器、雷达和喷射器；手臂武器除了进攻武器之外也有光盾之类的防御装备。手臂和背部主要进攻武器一共可以分成五大类：

热量武器：此类武器一旦命中后，机体就会散发出很大的热量，短时间就处于燃烧状态，伤害十分可观，适合轻型机体在近战中使用。

能量武器：即光线武器，发射时消耗能量不高，而且弹药充足，是一般型战斗中的主打，如果用移动能力高的机体装备连射型能量武器的话，战斗中可以不断旋转围绕敌方开火以将其活活屈死。

光剑武器：近距离搏杀的重要法宝，攻击力大，速度快。一般战斗中先发射实弹牵制，再利用OB推进后进行光剑斩杀，能够给予敌人很大的伤害。如果在推进时使用还会向前发射一条冲击波。

导弹武器：这类武器具有连续锁定及发射的能力，虽然命中率不高，但是一旦击中便是永远的痛。面对使用导弹攻击的敌人时，建议一定要装备带有显示导弹攻击线路的雷达以及能够拦截导弹的装置，这样才能避免一次损失过多的AP。

实弹武器：速度快但是命中率比较低的武器，被它击中后机体会产生大量热量，不过利用盾牌可以很好地防御它的效果。在战斗中实弹武器主要是保持和敌人的距离以及能够跟上突击的牵制作用。

心得

在装甲核心世界里并没有完美的机体，每种类型的机体都有它的长处与短处，集中己方的优势而攻其短处再加上玩家良好的操作才能做到无往不胜。热量武器是战斗中笔者最爱，在近战时的效果十分明显。一旦命中敌人可以使其机体一直处于高温燃烧状态，再连续使用继续给敌人加温，不但使其机动性降低，而且AP也会急剧下降，熟练运用可以秒杀敌人。有时在战斗中如果遇到一个怎么也打不过的敌人，可以在战斗前先调查它的装备，在纸上记录下来，然后装配机体时按照它的部件装配，那么就可以装出和敌人一样的机体，然后战斗模式调成AI控制，这样就可以凭借50%获胜的运气和RETRY来战胜它了。



文 混沌星辰 左传 编 马修

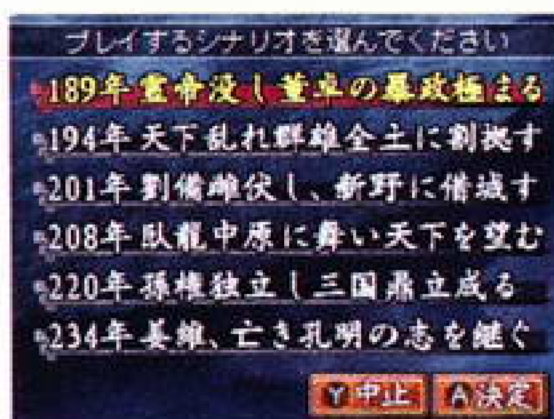
三国志DS

三国志DS

◆Koei / Koei◆SLG◆2006年2月23日◆日版
◆1～8人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

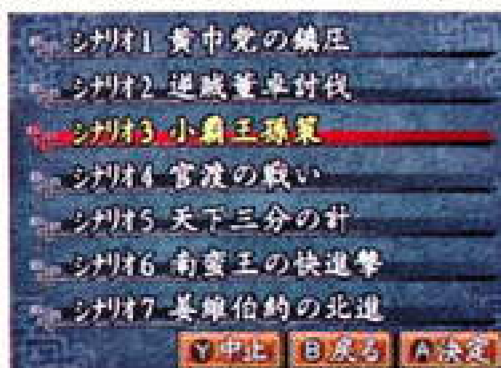
NDS

2月23日，公布许久的《三国志DS》发售了。虽然这款DS上的三国游戏是以《三国志3》为原型，但是却加入了不少新要素，使之不仅仅是一款复刻之作。下面我们就拿出NDS，好好品味一下这款既经典又不乏有新意的三国游戏吧。



游戏一共有三个模式，分别是可以选择具有新要素的DS模式，原汁原味的三国3模式以及指定君主和任务的短剧本模式。第一次玩的玩家也不必被繁琐的指令吓到，在游戏中有专门的讲解模式给大家仔细讲解各项指令的用法，十分体贴玩家。

游戏时，上屏显示的是本城市中的的所有城市资料，下屏是战略操作菜单，可以用触控笔点击或者十字键操作。上屏中要注意的是左边一排兵器，其中弩、强弩和军马的是以100为单位的，如图中显示的是弩34，即可以配备3400名带弩的士兵。而下面的斗舰、蒙冲和走舸单位就是1，每名武将进行水战时配备一个足以。右下角的图表是指有无商人以及城市的规模，有商人的话可以进行买卖活动，城市建设发展起来可以增加规模。





战略篇

军事

运输物品、增加士兵、训练、士气以及对外发动战争。

移动：使武将移动到相邻的己方城市，可以携带金钱、兵粮和武器。

输送：运输金钱、兵粮、武器到己方城市，距离越远、越容易遭到山贼的抢夺，将货物完整运输到目的地的成功率越低下。输送时最好用政治能力高的两名武将来确保运输安全。

战争准备：使用此项指令，会令武将带兵的士气增加。武官最多可以连续六个月使用这项指令，连续使用的时间越长，效果越好。

战争：向相邻其他国家的城市发动攻击。

征兵：在城市的居民中征集士兵，每100名士兵需要金钱10以及兵粮100。在人口50000以下或者士兵数多于人口数的城市中不能使用这项指令。征兵武将的武力越高，征到的士兵越多，但是征来的士兵的士气和训练度都不高。

募兵：在群众中召集士兵，训练度和士气都比较高，每100名士兵需要金钱40以及兵粮200，和征兵一样，在人口50000以下或者士兵数多于人口数的城市中也不能使用这项指令。参与募兵武将的魅力越高，雇到的士兵越多。由于征兵得到士兵的士气和训练度都低下，所以在金钱充足的情况下还是使用募兵这项指令吧。

训练：实行此项指令的武将所带士兵的训练和士气上升，训练度最高100，而士气值在到了70以后就不会再上升，武官最多可以连续六个月使用这项指令，连续使用的时间越长效果就越好。训练度高的士兵在战争中攻击力和机动力都会提高。

再编成：对本城市中武将所带的士兵数目进行重新分配。

船建造：建造军船，在有湖水的地方进行战争是需要军船的。每个武将必须要一艘军船，只有在与湖水相邻的城市可以实行。军船一共有三种：走舸(建造需要两个月，金钱需要1000)、蒙冲(建造需要4个月，金钱需要2000)、斗舰(建造需要6个月，金钱需要3000)。

人事

武将的登用、派遣、任命以及褒奖。

搜索：在本城市中搜索，有可能发现在野武将或者道具特产。武官、文官可以连续两个月搜索。道具可以大幅增加武将的忠诚度，有的能使武将某些能力值得到提高。入手道具的方法处了搜索之外，还可以通过打倒持有道具的君主或逮捕持有道具的武将来获得。

登用：可以录用本城市中的在野武将，如果使用情报中的"密侦"指令，则可以得到相邻城市的武将资料，并且可以登用他们。是否能够登用成功与登用方法和登用武将的相性以及被登用武将的忠诚度有关。只有具备了军师或者将军的头衔才有登用其他武将的资格，登用成功后可以授予其更高的职位以提高他的忠诚度。太守一般由魅力值较高的武将来担任，如果太守参与了战斗，则要另外委派一人继任太守。

褒美：赐予武将金钱或物品，使其忠诚度上升。赠送的物品分为三种：金钱是惟一能够一次增加复数武将的忠诚度的奖励方式，每次每次最多给每位武将100金钱；道具只有在君主所在的城市才能赠送，能够大幅提高武将的忠诚度；而书物不需要花费任何东西，但是效果不大理想，一般只能够加1点忠诚度。

施舍：使城市居民的民忠上升，民忠高的话每年一月的金钱收入和七月的兵粮收入都会增加。

委任：将自己国家的某一城市托管给太守打理，有三种类型可以选择：军事型是增强军备和扩大领地；生产型是增加兵粮收入和追求商业发展；适应型则是兼顾了军事和生产，玩家可以按照自己的需要来进行选择。

任命：给属下武将以官职，一共有五种，类型和要求如下：

将军	武力85以上或者武力70以上并且(陆指+水指)/2+魅力=120以上。
军师	政治或者智力在80以上。同一座城市可以有两名或两名以上的军师，但要选出一名可以参考发言的军师。
武官	总体来说武力高些的武将都可以，其实就是除了没有达到将军或者军师要求的，不能进行"开发"和"外交"指令。
文官	总体来说智力、政治高些的武将，不能进行战争指令。
太守	以任命武将为太守，魅力值越高越好。
解雇	解雇自己属下武将，使其成为在野武将，不过要再想登用回来就比较困难了。
没收	将持有道具武将的道具没收，会导致其忠诚度大幅度下降，所以最好不要轻易使用这个指令。

外交

与别的国家之间的交涉。

同盟：提出条件与别的国家结成盟国，可以附上金钱、兵粮、道具和军马等，如果对方君主不同意条件，还会让玩家重新选择条件或是自己提出来。同盟结成以后，同盟国的敌对心会大幅度下降，如果逮捕盟国的使者将会导致同盟破裂。

共同作战：面对凭借己方之力一时很难攻下的城市时，则可以借助其他国家的力量来攻打下来。使用共同作战可以使同盟国帮助己方来攻打与两国都相邻的第三方城市，只要提出一定条件给盟国并且得到它的同意后，在三个月之内攻打第三方城市，盟国会派兵援助，这样战斗起来就会轻松许多。

停战：对于一些僵持了很长时间的战争，可以使用“停战”指令来终止战争，成功的话两国的敌对心都会稍微下降。

交换：向别的国家提出兵粮或武器的交换，能否成功取决于双方势力的敌对心，交换成功后双方的敌对心都有所下降。

援助：向同盟国寻求金钱、兵粮、武器上的帮助，成功的话能够降低敌对心。援助也是小国家副业收入的来源之一，要好好利用。



降伏劝告：对其他国家进行劝告，使之降伏己方君主，一旦成功，对方所有武将以及资源都会加入我方。不过成功率相当小，除非一方国力是另一方的几十倍。

同盟破弃：撕毁与盟国的协约，使原盟国的敌对心大幅度上升，己方所有武将忠诚度下降，可谓损人不利己。

情报

进行侦察活动，能够看到各国情报以及各地特产。

密偵：派遣属下武将潜入其他国家城市刺探情报，武官和文官最大可以连续进行潜入六个月，潜入时间越长，得到的情报越多。

武将：查看属下武将的情报。

他国：看己方其他城市以及别国城市的资料。看别的国家资料需要先用“密偵”指令。

属领一览：查看己方领地一览。

势力地图：查看各个国家的势力范围。

战场一览：查看各个战场的所属国家。战场就等于城市的屏障，一共22个，只有占领了战场，敌人攻打过来才能够选择在战场上进行战争。

特产：每个城市都有自己的特产道具，在满足相应条件后在此城市搜索才能找到。选择此项指令后能查看各地特产入手的条件。



开发

在城市中进行开垦、建设措施，使得金钱和兵粮能够有所增加。

土地开发：在城市里进行开发工作，使得7月的兵粮收入增加。每个月最多花费100，可以由几个武将共同完成，实行期间越长，效果越好。

耕作：效果和土地开发一样，这里指专门耕作以增加兵粮，即使此项数值为零也会有兵粮的收入。只是每年7月收获兵粮后，耕作的数值会清零。

治水：在城市内进行灌溉，数值越高兵粮收入越多。

商业投资：在城市里发展商业，数值越高，每年1月增加的金钱就越多。

计略

对他国使用各种计策。

埋伏之毒：派遣己方忠诚度为100的武将埋伏到敌国成为在野武将，经过一段时间，如果被别国登用，那么一旦该国发生战事，在战斗中就可以让其倒戈。如果派遣文官进行为期两个月的埋伏的话，能够获得该城市的资料。“埋伏之毒”的威力很大，如果同时埋伏数名武将则可以白白骗走敌方许多士兵。

敌中作敌：使用此计策反间对方武将，如果成功，在战场上会令其倒戈。此计成功与否取决于自己君主的魅力、被反间武将的忠诚度及其性格。

伪书疑心：给别国城市的武将送伪信，离间其与该国君主间的关系，使其忠诚度下降。己方军师智力以及对方国家军师的智力影响本计是否成功。施行计谋前，军师的助言很有用处，尤其是智力100的军师或智力在90以上并拥有《孟德新书》的军师，助言成功率将是100%，此外最好在己方城市配备一位智力很高的军师用来防止别国计谋。

二虎竞食：挑拨敌方两国的关系，使其两国之间发生战争，该计策的成功率受己方国家和另外两国各自的三位军师的智力影响。

驱虎吞狼：使相邻城市的太守自立为王，计谋成功与否取决于对方武将的忠诚度。

商人

从事各种商业活动，包括兵粮卖却、兵粮购入、弩购入、强弩购入和兵马购入。

特别

放浪：君主使用此指令后会成为在野浪人，手下武将全部解散，移动到空白的城市后仍可自立为王。

治疗：如果当月有华佗正好在本城市中，那么就可以对武将进行治疗。

临时征收：强行进行征收金钱、兵粮，会使民忠大幅度下降。

税率变更：调整税率，一般都是40%，如果超过的话会使人民发生暴动从而导致城市设置指数下降。

休养

结束城市本月命令。

机能

存档、读取、结束游戏以及环境设定。

军事篇



本作的战争分为野战和攻城战，每天分为早晨、白天、夜晚三回合。野战最多可以维持20天，攻城战最多维持10天，如果战斗在一个月内没有结束则延续战斗到下个月。战斗中使用特殊攻击或者计略的话都会消耗士气，而士气每回合都会有所增加，影响士气的因素有：战斗获得胜利或者失败、武将单挑胜利或者失败、中"落穴"等计谋、援军到来与否、将敌方武将击退、兵粮供给是否充足等等。

移动

移动时消耗机动力，不同的地形消耗的机动力有所不同。



部队移动时十字键控制的四个方向分别为上、下、左下、右上，按住R键后再按十字键则能向左上、左下、右上和右下四个方向移动。移动时不能穿越己方部队，如果途经敌方部队则会被询问是否要做出攻击，不攻击的话会按照原计划移动。

攻击（战技）

使用不同方式攻击敌人。

通常	普通攻击打相邻敌人。
弓矢	使用弓箭对敌人进行攻击，远距离攻击不会受到反击，必须是弩或者强弩部队才能使用。
不意打ち	出其不意地对敌人进行打击，不会受到反击。
突击	对敌人进行突击，对敌对己都会造成大的伤害。
牵制	两个回合内使敌人的攻击都锁定自己。
一骑讨ち	与相邻武将进行单挑，赢的话能够逮捕对方武将，并提高士气。
受け流し	一回合内减轻近接攻击的伤害。
弹き返し	一回合内减轻间接攻击的伤害。
单骑驱	武将一人进行突击，武力越高效果越显著，不会受到反击且能造成敌人士气下降。

骑马突击陷	1～2格对敌人进行大伤害突击，成功的话能使敌人入两回合的混乱状态。
城壁越	从城壁上攀登进入城内。
威吓攻击	对敌人的攻击带有2回合混乱的效果。
一齐	己方未行动单位同时对某个相邻的敌人进行攻击，杀伤力巨大。
一齐射击	复数远程攻击部队同时对敌人进行射击。
门射击	对城门进行远距离射击。
火矢	远距离对敌人射击火箭，可以使敌人所在地着火。
狙い击ち	对敌人进行射击的准确率高，杀伤大。
连弩	能够给予敌人大的弓箭伤害。

计略（战技）

使用各种计略辅助战斗。

镇火	将本部队附近的火熄灭。
火计	在相邻的地形或者船上放火，如果下一回合敌人还在有火的地形上士兵会大幅减少。
伏兵	在草地、森林或者低山隐藏起来给予相邻的敌人奇袭攻击。
伪令	传伪令给敌人，使其陷入混乱。
同士討ち	使相邻的敌人互相残杀，敌人智力越低成功率越高。
论破	用金钱诱惑，使敌人忠诚度下降。
大火计	以敌人为中心使用大范围火攻。
挑斗	三回合之内把敌人的攻击引向自己。
说得	说得敌人加入我方，包括使用过"埋伏之毒"、"敌中作敌"的我方武将和敌人一般武将。
治疗	治疗我方异常状态。
鼓舞	我方全员士气上升。
诱引	敌方全员士气下降。
祈祷	连续十个回合下雨。
冲车	能够给城门以大的损害。
生存术	三回合以上兵粮不消耗。

情报

查看我方武将和敌方武将资料。

退却

武将退却到其他己方城市。

出阵

城内武将出阵。

委任

把行动交给电脑托管。

机能

环境设定变更。

待机

在原地待命不动，机动力加1。

武将能力

本作中武将的一般参数分为：武力、智力、政治、魅力、陆指、水指、能力属性、战技和特性。前四项不必多说，陆指和水指分别代表了此武将在相应地形上的防御能力补正。

武将的能力属性分为战斗、用兵、军学和掌握这四项，每一项能力属性的最高级别都是Lv30，让武将完成不同的指令会提升其相应的属性能力，当属性能力升级时就能让武将学会各种战技。每个非原创武将的各项属性的Lv等于所有此属性中战技之和，而原创武将各项属性的Lv有可能大于所有此属性中战技之和，也就是说每项属性中的Lv是此项战技Lv之和的封顶值。

战斗Lv	通过执行战争准备，训练，战争增加。
用兵Lv	通过执行施予，开发增加。
军学Lv	通过执行搜索，登用，计略增加。
掌握Lv	通过执行褒美，施予，外交增加。

战技

战斗属性技能	战斗、不意、突击、牵制、一骑、受流、弹返、单骑、骑突。
用兵属性技能	用兵、壁越、威吓、一齐、齐射、门射、火矢、狙击、连弩。
军学属性技能	军学、镇火、火计、伏兵、伪令、同讨、论破、落穴、大火。
掌握属性技能	掌握、挑斗、说得、治疗、鼓舞、诱引、祈祷、冲车、生存。

绝大部分战技都是在战争中使用攻击或者计略指令才能体现，具备相应的战技后，在战斗中就能使用它们。

此外还有4个与属性同名的战技：

战斗	战斗时，武力+1（自动发动）。
用兵	战斗时，陆指+1（自动发动）。
军学	战斗时，智力+1（自动发动）。
掌握	战斗时，魅力+1（自动发动）。

特性

当千	武力100以上的武将可以发动两次攻击。
先读	智力95以上的武将能够识破伏兵和陷阱。
连射	陆指95以上的武将能够发动两次弓矢攻击。
水神	水指95以上的武将在湖水河川时攻击力是平时的三倍。
会心	勇猛的武将攻击时经常会打出比平时伤害加大的攻击。
忍耐	坚守义理的武将每回合士气回复很快。
反击	具有野望的武将受到攻击时会进行强制反击。
加护	运气好的武将不怕火烧也不会受伤。

武将除了上述的一般参数之外还有隐藏参数，在剧本中成为玩家麾下的武将都可以在"ギャラリーを观赏する"模式中的武将资料里观察到隐藏参数，比如武将的出生年月、寿命、相性、义理、野望、幸运、冷静、勇猛以及平生介绍，喜爱三国的玩家看到这些会觉得十分有趣。

游戏心得

1．骗钱骗粮以及降低敌对心法：先与一个君主同盟，同盟过后使用"援助"指令不断向其索要金钱、军粮、兵马等东西，即使对方国家没那么多东西，可还是会援助一些。利用这个方法，可以每次都只要一枚金钱或者一粒粮食，一旦对方答应，就能使其敌对心下降五点，不但有收入还可以与其修好关系，可谓划算至极。

2．迅速统一全国法：只要在选游戏人数把所有君主都选成玩家控制，然后进入游戏后不断使用"降伏劝告"指令就能迅速使其他臣服与自己，貌似每一代的三国志都能用这种方法迅速统一全国。

3．弱国生存之道：游戏一开始，玩家的势力很小的时候就需要同附近一些大的国家同盟，这样是发展自己的国家的重要手段。但是与大国结盟也不是件容易的事情，一般都需要不少的礼金。不过同盟一旦成功，将对以后国家的安全有着很大的帮助。

4．战争准备的妙用：使用"战争准备"指令可以使士气上升到100以上，然后带入战斗中，并维持到战斗结束，如果士气为120，那么武将相应的指挥能力(陆指、水指，根据战场环境来确定)则会上升。气达到101以上，部队的机动力增加2。指挥能力(陆指、水指)在70以上的武将发动"一齐"攻击容易打出会心一击。指挥能力在70以上并且士气为120的武将在战场上将是十分恐怖的，所以要尽量将主战武将的指挥能力提高到70。

5．迅速收集游戏武将资料和各地特产：只需要在每个剧本中尽量多选君主，所有君主进行过一个月的游戏后存档再退出，收集率就会增加。同理，控制多名君主并降伏多个国家后就可以轻易满足各个地方的特产要求而取得特产了。

6．瞬间移动大法：在游戏后期，城市慢慢多起来以后，把武将从所在城市移动到相隔很远的城市使用这个移动指令就很麻烦了，需要很多个月才能办到。此时可以使用"瞬间移动"大法：使用"埋伏"指令派武将到其他君主的城市埋伏，然后下个月在我方的目的城市将埋伏的武将招回即可。

7．原创武将增加战技法：在登录新武将时由于战技的数量是和武将年龄有关的，年龄越小初始战技就越少。我们可以先将年龄设置为99，那么就可以拥有初始最多的18个技能。不仅如此，如果武将的生日的月数与日数相同(如1月1日、2月2日)，那么他们初始能力就拥有战斗、用兵、军学、掌握这全部有四项属性。

8．节省俸禄法：由于本作中武将带兵数与官职没有关系，而军师和将军的俸禄比武官、文官的要高，所以在游戏初期把一些能力不是很高的军师或将军级的武将任命成武官、文官也是一种不错的节约方法。



本作较《三国志3》战斗系统有了很多改进，也增加了不少武将，其中包括了很多正史里的人物。此外收集武将资料、游戏中图片CG、道具宝物和特产也是游戏比较精彩的一个地方，想要找齐它们非得花费一翻心思才行。作为玩家的您是否能够将它们全都收集齐？

另外，游戏还增加了通信对战，使用NDS的无线功能可以和其他玩家进行5对5的武将挑战以及"通信建国"，将自己制作的君主、武将输送给其他玩家作为敌方国家出场，创造出自己的天下，让我们再一次沉浸在这三国的世界吧！

文 NDSBBS H2饭の多 编 铭风



《游戏王 对战怪兽专家版2006》(以下简称《游戏王EX2006》)作为KONAMI游戏王2006世界大会的比赛专用软件，自然采用的是OCG规则，这也使得《游戏王EX2006》和《游戏王GX》一样受到了广大OCG玩家的青睐。

游戏王 对战怪兽专家版2006

游戏王デュエルモンスターズ エキスパート2006

◆Konami◆TAB◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆4980日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄 GBA

关于本作的系统

本作一个很大的改进是在组建卡组时，增加强了对卡片的索引功能——加入了喜爱度和效果种类两项索引条件：在卡组组建界面中，可以通过最上面第二个选项设定对卡片的喜爱度，这样以后在查询索引时能够通过索引的第一个图标搜索自己喜爱的卡片；另外，通过索引条件的最后一项，玩家更是能通过卡片效果的种类进行查询。这样将大大节省卡组组建的时间。

另外，本作的限制卡表居然有之前的真实限制卡表，并且游戏允许玩家以输入密码



的方式来获得新的限制卡表，难道KONAMI会通过官网或《V JUMP》公布以后的新限制卡表吗？值得期待呢！

最后，本作的连锁点设定和之前几作不同，本作的连锁点十分齐全，只是部分卡需要手动连锁罢了。在游戏中想要连锁，且存在有连锁点的卡片时，按A键即可连锁。这样的设定能够在更灵活更适当的时机发动卡片效果。

卡片

《游戏王EX2006》在卡片收录数量上达到了便携机上的最高峰——本作卡片收录到了SOI，甚至PP9，卡片总数突破2000大关。不过本作在普通效果卡方面削减了不少，以下卡



片也是没有收录的：

“穿越地狱之扉的枪”、“守墓的长者”、“守墓的从者”、“我身作盾”、“杀戮同伴的女骑士”、“群雄割据”、“异次元龙”“泡沫经济”、“复活的墓穴”、“假面魔兽 死亡护法师”、“遗言之假面”、“异次元隔离机”、“异次元的指名者”、“暗之指名者”、“精神冲击”、“禁止令”、“恶魔的宣告”、“世纪的大盗”、“冥界流傀儡术”、“魂粉碎”、“神圣守护者”、“王宫的弹压”、“翡翠之泉”、“灵魂的诱惑”、“魔法守护者”。所以可以看出，《游戏王EX2006》目前无疑是熟悉OCG新卡的玩家在游戏平台上试验新卡战术的不二选择。

卡包

《游戏王EX2006》将所有卡片分装进了50个卡包中。在游戏初期，玩家所能购买的卡包只有11个，但是随着游戏的发展，玩家在满足一定条件后将能购买到新的卡包。卡包的具体资料见下表：



No	卡包名	中文名	收录卡包	价格	出现条件
1	LEGEND OF BLUE EYES WHITE DRAGON	青眼白龙传说	LB+PG	150	游戏初期出现
2	METAL RAIDERS	钢铁袭击者	ME+RB	150	游戏初期出现
3	PHARAOH'S SERVANT	法老的仆人	CA+TB	200	游戏初期出现
4	PHARAONIC GUARDIAN	王家之守护者	PH+301	300	游戏初期出现
5	SPELL RULER	魔法支配者	MR+PS	200	游戏初期出现
6	LABYRINTH OF NIGHTMARE	噩梦之迷宫	LN+SM	250	游戏初期出现
7	LEGACY OF DARKNESS	暗之制裁者	SC+MA	250	游戏初期出现
8	MAGICIAN'S FORCE	魔术师之力	302+303	300	游戏初期出现
9	DARK CRISIS	暗魔界的威胁	304+305	300	游戏初期出现
10	INVASION OF CHAOS	混沌入侵者	306+307	350	游戏初期出现
11	ANCIENT SANCTUARY	古代圣域	308+309	350	游戏初期出现
12	SOUL OF THE DUELIST	决斗者之魂	SOD	400	自由决斗模式，LV1各3胜
13	RISE OF DESTINY	命运的开端	ROD	400	自由决斗模式，LV2各1胜
14	FLAMING ETERNITY	永恒之炎	FET	450	自由决斗模式，LV3各1胜
15	THE LOST MILLENIUM	失落的千年	TLM	450	自由决斗模式，LV3各3胜
16	CYBERNETIC REVOLUTION	电子科技革命	CRV	500	自由决斗模式，LV4各1胜
17	ELEMENTAL ENERGY	元素能量	EEN	500	自由决斗模式，LV4各3胜
18	SHADOW OF INFINITY	无限阴影	SOI	500	自由决斗模式，LV4各5胜
19	PROMOTIONAL SELECTIONS	奖励选集	——	1000	LP生存模式，15连胜
20	GIFT SELECTIONS	礼物选集	——	1000	LP生存模式，20连胜
21	天使族コレクション	天使族典藏	——	500	挑战完成60%以上
22	ドラゴン族コレクション	龙族典藏	——	500	挑战完成60%以上
23	战士族コレクションA	战士族典藏A	——	400	自由决斗模式，LV2各1胜
24	战士族コレクションB	战士族典藏B	——	600	挑战完成65%以上
25	恶魔族コレクションA	恶魔族典藏A	——	400	自由决斗模式，LV1各3胜
26	恶魔族コレクションB	恶魔族典藏B	——	600	挑战完成55%以上
27	机械族コレクションA	机械族典藏A	——	400	自由决斗模式，LV2各1胜
28	机械族コレクションB	机械族典藏B	——	600	挑战完成55%以上
29	魔法使い族コレクションA	魔法使用族典藏A	——	400	自由决斗模式，LV2各1胜
30	魔法使い族コレクションB	魔法使用族典藏B	——	600	挑战完成65%以上
31	アンデット族コレクション	不死族典藏	——	500	挑战完成65%以上
32	スペシャルモンスターコレクションA	特殊怪兽典藏A	——	800	自由决斗模式，LV1各3胜
33	スペシャルモンスターコレクションB	特殊怪兽典藏B	——	1000	挑战完成55%以上
34	リバース効果コレクション	翻转效果典藏	——	450	挑战完成30%以上
35	回复効果コレクション	回复效果典藏	——	300	挑战完成20%以上
36	特殊召唤コレクションA	特殊召唤典藏A	——	600	自由决斗模式，LV1各3胜
37	特殊召唤コレクションB	特殊召唤典藏B	——	800	自由决斗模式，LV4各5胜
38	特殊召唤コレクションC	特殊召唤典藏C	——	1000	挑战完成85%以上
39	装备魔法コレクション	装备魔法典藏	——	400	LP生存模式，8连胜
40	永续魔法・陷阱コレクションA	永续魔法・陷阱典藏A	——	300	LP生存模式，8连胜
41	永续魔法・陷阱コレクションB	永续魔法・陷阱典藏B	——	500	LP生存模式，12连胜
42	速攻・カウンターコレクション	速攻・反击典藏	——	800	LP生存模式，20连胜
43	直接ダメージ効果コレクション	直接伤害效果典藏	——	600	LP生存模式，12连胜
44	直接攻击効果コレクション	直接攻击效果典藏	——	500	LP生存模式，15连胜
45	モンスター破坏コレクション	怪兽破坏典藏	——	800	挑战完成75%以上
46	全ノーマルモンスターランダム	全普通怪兽随机	——	300	挑战完成10%以上
47	全効果モンスターランダム	全效果怪兽随机	——	800	挑战完成70%以上
48	全融合ランダム	全融合随机	——	800	挑战完成70%以上
49	全陷阱ランダム	全陷阱随机	——	1200	挑战完成80%以上
50	全魔法ランダム	全魔法随机	——	1200	挑战完成90%以上

初期卡组



《游戏王EX2006》初期可选择六个初始卡组开始游戏，这些初期卡组都是KONAMI之前发售的几套OCG STRUCTURE DECK。这些卡组都属于是新手向的卡组，具备了一定的基本卡，且有一定的中心战术，但是却依然需要不断完善。

纵然如此，本作的初期卡组已经可以算是系列里很强的初期卡组了，更何况本作在游戏初期还会赠送40张卡呢！

来吧，就算你是名新手也一定能够用这些初期卡组很快上手，并领略到游戏王系列的魅力！（由于选择不同的卡包的话，在初期战术方面会有很大的不同。为了方便各位玩家，下面为大家列出这些初期卡组包括的卡片和数量。）

ドラゴンの力	
サファイアドラゴン	2
真红眼の黑龙	1
アームド・ドラゴンLV3	2
アームド・ドラゴンLV5	2
エレメント・ドラゴン	1
黑龙の雏	1
ドル・ドラ	1
假面龙	3
真红眼の暗龙	1
大岚	1
强制转移	2
强夺	1
强欲な壶	1
サイクロン	1
スタンピング・クラッシュ	3
早すぎた埋葬	1
光の护封剑	1
抹杀の使徒	2
4次元の墓	1
リロード	2
亚空间物质传送装置	2
アヌビスの咒い	1
停战协定	1
ドラゴンの宝珠	1
トラップ・ジャマー	1
无谋な欲张り	1
リビングデッドの呼び声	1
龙の逆鳞	2

アンデットの威胁	
达人キョンシー	1
再生ミイラ	2
砂尘の悪灵	1
精气を吸う骨の塔	1
ダブルコストン	1
魂を削る死灵	1
ピラミッド・タートル	3
ヴァンパイアジェネシス	1
ヴァンパイア・レディ	1
ヴァンパイア・ロード	1
暗より出でし绝望	2
龙骨鬼	3
大岚	1
强制转移	2
强夺	1
强欲な壶	1
サイクロン	1
生还の宝札	1
生者の书-禁断の咒术-	2
ハリケーン	1
抹杀の使徒	1
ミイラの呼び声	3
リロード	2
强制脱出装置	3
激流葬	1
砂尘の大龙	1
マジック・ジャマー	1
无谋な欲张り	1

灼热の大地	
火炎木人18	1
グレート・アンガス	1
インフェルノ	2
炎帝テスタロス	1
きつね火	1
逆巻く炎の精灵	1
灼热ゾンビ	1
超热血球儿	2
爆炎集合体ガイヤ・ソウル	1
プロミネンス・ドラゴン	2
UFOタートル	3
リトル・キメラ	1
恶梦の拷问部屋	1
大岚	1
强夺	1
强欲な壶	1
サイクロン	1
死者への手向け	1
デス・メテオ	1
バーニングブラッド	2
抹杀の使徒	1
与夺の首饰り	1
リロード	1
レベル制限B地区	2
强欲な瓶	1
砂尘の大龙	2
八式对魔法多重结界	1
バックファイア	2
リビングデッドの呼び声	1

海龙神の怒り	
暗黑の海龙兵	1
スペースマンボウ	1
レインボー・フィッシュ	1
海龙神ネオダイダロス	1
グリズリーマザー	3
忍び寄るデビルマンタ	1
水陆两用バグロスMK-3	1
スター・ボーイ	1
同族感染ウイルス	1
ヒゲアンコウ	1

海龙神の怒り	
フェンリル	2
マーメイド・ナイト	1
海龙ダイダロス	1
大岚	1
大波小波	1
强制转移	1
强夺	1
强欲な壶	1
サイクロン	1
サルベージ	2

海龙神の怒り	
早すぎた埋葬	1
ハンマーシュート	1
リロード	2
超重力の网	2
激流葬	1
砂尘の大龙	1
心镇壶	1
龙卷海流壁	1
八式对魔法多重结界	1
リビングデッドの呼び声	1

魔法使いの裁き	
チエミナイ・エルフ	1
ブラック・マジシャン	1
王立魔法图书馆	1
カオス・ソーサラー	1
カオス・マジシャン	1
黑魔导师クラン	1
熟练の黑魔术师	2
白魔导师ピケル	1
圣なる魔术师	2
月读命	1
黑魔导の执行官	1
ブラッドマジシャン炼狱の魔术师	1
黑导兽ケルベロス	1
魔导战士ブレイカー	1
见习い魔术师	2
连弹の魔术师	1
恶梦の铁槛	1
大岚	1
扩散する波动	1
サイクロン	1
死のマジック・ボックス	1
ディメンジョン・マジック	2
早すぎた埋葬	1
光の护封剑	1

魔法使いの裁き	
黑・魔・导	1
マジックブラスト	1
抹杀使徒	1
魔导师の力	1
魔法吸收	1
ランニング・ボルテックス	1
リロード	1
漆黑のパワーストーン	1
天罚	1
八式对魔法多重结界	1
魔法の筒	1
リビングデッドの呼び声	1

战士の传说	
暗魔界の战士ダークソード	1
异次元の女战士	1
切り入み队长	2
ギルフォード・ザ・レジェンド	1
剑圣ネイキッド・ギア・フリード	1
荒野の女战士	1
ゴブリン突击部队	1
コマンド・ナイト	1
疾风の暗黑骑士ガイア	1
重装武者ベン・ケイ	1
铁の骑士ギア・フリード	2

战士の传说	
ならず者佣兵部队	1
忍者マスターSASUKE	1
不意打ち又佐	1
翻弄するエルフの剑士	1
ミスティック・ソードマンLV2	1
ミスティック・ソードマンLV4	1
泉の精灵	1
稻妻の剑	1
大岚	1
拘束解除	1
强夺	1
サイクロン	1
神剑フェニックスブレード	1
战士の生还	1
增援	2
破邪の大筒バオウ	1
ハリケーン	1
暗の护封剑	1
融合武器ムラサメブレード	1
ランニング・ボルテックス	1
リロード	2
王宫のお触れ	1
锁付き爆弹	1
マジック・ジャマー	1
リビングデッドの呼び声	1

对战决斗者

《游戏王EX2006》在对战对手的设定上可以说从《游戏王GX》的动画里找到了灵感——对战决斗者全部不是真实的决斗者，而是卡片精灵！更有趣的是，这些精灵使用的卡组也是以自己为核心组建的。从弱小如“栗子球”、“白骨”，到强劲如“电子终极龙”、“黑炎龙”。这些精灵到底会这样运用自己呢？这个想想也觉得颇有兴趣。还不只如此呢，当玩家满足一定条件的时候，还能和自己以及“模仿幻想师”决斗呢！“模仿幻想师”所使用的卡组可是由您亲手指定的哦！那么就让我们来看看本作有多少个对战决斗者吧。

名称	中文名字	等级	出现条件
クリボー	栗子球	LV1	游戏初期出现
スケープ・ゴート	替罪羊	LV1	游戏初期出现
ワイト	白骨	LV1	游戏初期出现
ワタポン	白毛球	LV1	游戏初期出现
白魔导师ピケル	白魔导士・绒儿	LV1	游戏初期出现
电池メン－单二型	电池人－单二型	LV2	各战胜LV1精灵1次
おジャマ・イエロー	扰乱者・黄	LV2	各战胜LV1精灵3次
キングゴブリン	矮人王	LV2	各战胜LV1精灵3次
デスガエル	死亡青蛙	LV2	各战胜LV1精灵5次
ウォーター・ドラゴン	水龙	LV2	各战胜LV1精灵5次
真红眼暗龙	真红眼暗龙	LV3	各战胜LV2精灵1次
ヴァンパイアジェネシス	吸血鬼创世主	LV3	各战胜LV2精灵3次
ヘルフレイムエンペラー	狱炎帝皇	LV3	各战胜LV2精灵3次
海龙神－ネオダイダロス	海龙神－新创造者	LV3	各战胜LV2精灵5次
ヘリオス・デュオ・メギストス	三子太阳	LV3	各战胜LV2精灵5次
ギルフォード・ザ・レジェンド	传说中的剑圣	LV4	各战胜LV3精灵1次
黑魔导の执行官	黑魔导执行官	LV4	各战胜LV3精灵3次
守护神 エクゾード	守护神 埃克索多	LV4	各战胜LV3精灵3次
暗黑界の武神 ゴルド	暗黑界的武神 高尔德	LV4	各战胜LV3精灵5次
E・HERO エリクシーラー	元素英雄 永生侠	LV4	各战胜LV3精灵5次
幻魔皇ラビエル	幻魔皇 拉比艾尔	LV5	各战胜LV4精灵5次
ホルスの黑炎龙 LV8	荷露斯之黑炎龙 LV8	LV5	各战胜LV4精灵5次
机动岩 ストロング・ホールド	机动堡垒 坚固守垒	LV5	挑战模式总完成度60%以上
ネフティスの凤凰神	奈菲斯之凤凰神	LV5	挑战模式总完成度70%以上
サイバー・エンド・ドラゴン	电子终结龙	LV5	挑战模式总完成度80%以上
?（由玩家名字决定）	?（由玩家名字决定）	——	挑战模式总完成度90%以上
ものマネ幻想	模仿幻想师	——	挑战模式总完成度90%以上

通信对战

本游戏作为2006年世界大赛的比赛专用软件，通信对战系统自然是不可缺少的。但是有不少玩家反映说找不到通信对战选项，究其原因还是因为这部分玩家使用的是模拟器，而模拟器运行这个游戏必须要读GBA BIOS文件。如果玩家读取了BIOS文件，或者是在GBA上玩本游戏的话，就会看到"通信对战"的选项。



挑战模式（一）

本次游戏还有个亮点就在于其挑战模式，《游戏王EX2006》不再只有"迷题试炼"模式，本作还加入了"限制决斗"模式、"条件决斗"模式以及"LP生存"模式，这样便大大地丰富了本作的挑战模式，提升了本作的耐玩度。



本作中的"迷题试炼"模式游戏方法和过去几作中的完全一样，但是重新设计过的新谜题绝对能给玩家带来一种新的决斗解谜乐趣；而新追加的"限制决斗"模式更能够让玩家在各种特定条件的决斗中熟悉各种卡组；"条件决斗"模式是要求在决斗中达成一定的目标，例如：给予对手50000点的战斗伤害等，这个就对玩家的卡组和操控能力提出了很高的要求，即使是玩YGO有一定时间的老鸟也可能会头痛吧？而"LP生存"模式更是一个有趣的模式，在这个模式里，玩家必须以初始LP进行不间断的决斗，直到LP为0，您的卡组能坚持到多少战呢？（本次只为大家介绍其中的第一部分。）

"迷题试炼"模式详解

01 暗黑界の战士达

游戏初期出现
200点奖励点数

发动"开朗的殡葬师"将手卡中除"暗黑界武神"之外的三张卡送入墓地，之后这三张卡效果发动。在召唤"暗黑界骑士"后，用"暗黑界斥候"攻击对手的"白袍盗贼"将"暗黑界武神"送入墓地，"暗黑界武神"效果发动——破坏对手场上两"青眼"，最后全员总攻击！



02 クロースアップマジック！

游戏初期出现
200点奖励点数



发动"增援"检索"国王骑士"，之后发动"召唤僧"丢弃"死者转生"特殊召唤"卫兵骑士"；召唤"国王骑士"，发动其效果特殊召唤"皇后骑士"；发动"融合"特殊召唤"天位骑士"；"早葬""卫兵骑士"后发动"世代更迭"破坏"召唤僧"并从卡组检索"召唤僧"一体上手。"卫兵骑士"攻击，在对方怪兽发动效果时按A键连锁发动"天位骑士"效果；之后"天位骑士"直接攻击。

03 古代の机械技术

游戏初期出现
200点奖励点数

发动"古代机械城"，以"血代"效果召唤"古代机械士兵"，再以"血代"效果"古代机械兽"，其间不发动"古代机械城"效果，以"青眼究级龙"为祭品进行牺牲召唤；再以"古代机械城"效果实现零祭品召唤"古代机械巨人"，以之和对方"青眼"相杀，最后"古代机械士兵"和"古代机械兽"直接攻击。

04 发射

游戏初期出现
200点奖励点数

用“阿马逊之锁使”攻击，被击破后发动其效果，得到对手手卡中的“栗子球”；进入主要阶段2，召唤“栗子球”后发动“增殖”特殊召唤四体“栗子球代币”，用“加农炮兵”发射出全部“栗子球代币”后将自己也射出。



ネフティスの鳳凰神

05 打倒！三幻魔！

游戏初期出现
200点奖励点数

翻转召唤“次元壶”将对手墓地三张卡除外；丢弃“彼者”发动“雷击”，对象“三眼”，这时连锁发动“道连”破坏对手场上的“降雷皇”，根据“三眼”效果检索“此者”上手；召唤“此者”后发动“突然变异”特殊召唤“电子终极龙”，以“电子终极龙”攻击“神炎皇”。

06 ヒーローの弱点！？

游戏初期出现
200点奖励点数

翻转召唤“圣魔术师”，回收“开朗的殡葬师”；发动“交叉魔法”，选择“薄幸的少女”后发动“来自暗黑界的军势”；以“圣魔术师”为祭品召唤“白角龙”后，发动“开朗的殡葬师”将手卡送入墓地，以效果特殊召唤“暗黑界武神”、“暗黑界军神”；用“薄幸的少女”击破“元素英雄 壁垒枪手”、“白角龙”击破“元素英雄 暴风侠”后，暗黑界力量凸现！

07 强化手术

游戏初期出现
200点奖励点数

“电子魔导师”分别丢弃两张怪兽卡强化两张“魂削”，这两张“魂削”破坏；发动“替罪羊”后发动“补充要员”回收三张普通怪兽卡，再发动“电子魔导师”效果，丢弃三张手卡强化三只羊；“电子魔导师”攻击后，发动“重力解除”，接下来就交给可爱的羊羔们吧。

08 绝え间ない炎

游戏初期出现
400点奖励点数

用“投石部队”攻击对手场上怪兽后发动“自选式狩猎者”；再用“古代机械士兵”击破对手怪兽；进入主要阶段2，发动“火炎地狱”并连锁“连续魔法”。

09 カエル一家

游戏初期出现
400点奖励点数

以“黄泉青蛙”为祭品召唤“死亡青蛙”，发动“死亡青蛙”效果，从卡组特殊召唤出一只“死亡青蛙”；发动“魔法石采掘”丢弃“黄泉青蛙”和“恶魂邪苦止”回收“融合”，发动“融合”特殊召唤出“青蛙·三重死亡”；丢弃“此者”发动“二重攻击”，对象为“青蛙·三重死亡”；用“青蛙·三重死亡”进行两次攻击即可。

10 装备の力

游戏初期出现
400点奖励点数

以“铁骑”和“重装武者”为祭品召唤“传说之剑圣”，以之效果将装备卡都装备给“隼骑士”；“隼骑士”击破“出于黑暗的绝望”后，全体总攻击！



アルカナ ナイトジョーカー

11 F·G·Dをやっつけろ！

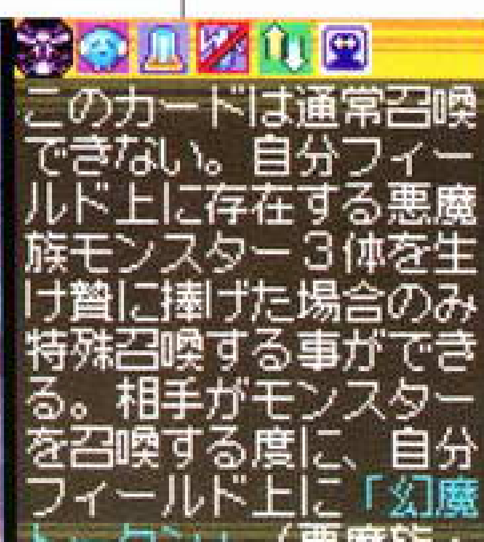
对CPU战5战以上出现
400点奖励点数

“光之追放者”转为攻击表示；SET“魂之解放”后，发动“旋风”将其吹回手；召唤“原始太阳”，并特殊召唤“双子太阳”；发动“魂之解放”解放掉“青眼”、“DD炸弹”×2、“D·D·攻击者”×2；用“双子太阳”攻击对手盖卡、“炼金生物”攻击“FGD”、“光之追放者”作最后一击。

12 アリアリクイクイ

对CPU战10战以上出现
400点奖励点数

以“封魔之传承者”为对象发动“世代更迭”；召唤“封魔之传承者”指定暗属性后，特殊召

幻魔皇ラビエル

このカードは通常召喚できない。自分フィールド上に表側表示で存在する永続魔法カード3枚を墓地に送った場合のみ特殊召喚する事ができる。このカードが戦闘によって相手モンスターを破壊し墓地へ送った時、相手ライ

降雷皇ハモン

唤"吃食蚁兽的巨蚁"破坏对手后场盖卡；"封魔之传承者"攻击"魂削"后，"神龙"和"电动刃虫"直接攻击。

13 その名はE・HERO

对CPU战15战以上出现
400点奖励点数

发动"沼地魔神王"检索"融合"上手，发动两次融合后特殊召唤出"闪光火焰翼人"；"早葬""沼地魔神王"、召唤"机器狗"后，用"闪光火焰翼人"击破"青眼究级龙"、"沼地魔神王"、"机器狗"直接攻击。



14 死斗の果て

对CPU战20战以上出现
400点奖励点数

"青眼白龙"转为守备表示，召唤"荒野人"并给其装备"旋风回力镖"；SET"地割"后对"黄泉渡船"发动"防守封印"，"荒野人"攻击"黄泉渡船"即可。



15 明日への旅立ち

对CPU战25战以上出现
600点奖励点数

反转"水灵使"得到对手水属性怪兽控制权，发动"水灵术－葵"以动手水属性怪兽为代价将对手手卡中的"栗子球"送入墓地；然后分别反转其他三张卡，特殊召唤出"凭依火灵使"、"凭依地灵使"、"凭依风灵使"；"凭依风灵使"攻击"棉花糖"后发动"风灵术－雅"弹回"棉花糖"，"凭依火灵使"、"凭依地灵使"继续攻击；最后发动"火灵术－红"和"地灵术－铁"即可。



16 ゲットライド！

对CPU战30战以上出现
600点奖励点数

召唤"腐朽的武将"以特召"僵尸虎"；"僵尸虎"效果发动后，"腐朽的武将"发动攻击；之后发动"骑乘"，将"僵尸虎"装备给"腐朽的武将"，从手卡发动"组合进攻"；用"僵尸虎"攻击后发动"同盟编队"将"僵尸虎"装备给"腐朽的武将"，最后用"腐朽的武将"解决战斗。

17 羊狩り

对CPU战35战以上出现
600点奖励点数

舍弃"魂虎"发动"武装龙LV7"效果破坏掉对手场上所有羊羔；翻转"圣魔术师"回收"强制转移"后，以"圣魔术师"和"食人虫"为祭品召唤"创世神"，发动其效果——舍弃"月读"特召"魂虎"；发动"强制转移"，对象为"魂虎"，最后总攻击。

18 デビルゾアの壁

对CPU战40战以上出现
600点奖励点数

丢弃"神经质天使"发动"淘汰"，将"神龙"弹回卡组；发动"失去的同伴"将卡组的"神龙"送入墓地；以"黑洞"为代价发动"向死者招手"，破坏一只"神龙"；以"早葬"为代价发动"死者转生"回收一只"神龙"；以场上"神龙"为祭品召唤"神龙"，效果选择"攻击力を1000アップする效果"和"战斗で破壊したモンスターの攻击力分のダメージを与える效果"，之后用"神龙"发动攻击。

19 VWXYZ

对CPU战45战以上出现
600点奖励点数

发动"活死人呼声"苏生"W"，并在召唤"V"后，不用"融合"，直接特召"VW"；发动"早葬"苏生"DDM"，发动"旋风"回收"活呼"和"早葬"；丢弃"活呼"和"早葬"以发动"XYZ"效果，破坏"龙族支配者"和"青眼究级龙"；直接从融合卡组特召"VWXYZ"，并发动其效果除外"青眼究级龙"；丢弃"融合"发动"DDM"效果，特召"XYZ"；用"VWXYZ"攻击"巨盾"并发动"VWXYZ"效果，随后全体攻击即可。



20 终わりは始まり

对CPU战50战以上出现
600点奖励点数

翻转召唤"呼魂者"并以其效果从墓地特殊召唤"元素英雄羽翼侠"；召唤"幼毛虫"，对其发动"蚂蚁的增殖"；以两只蚂蚁为祭品，发动"世界的终结"特殊召唤"破灭之女神 露茵"；翻转"圣魔术师"回收"世界的终结"，以除"破灭之女神 露茵"外的怪兽为祭品特殊召唤"终焉之王 迪米斯"；以"破灭之女神 露茵"击破"圣精灵"后，王与女神再次攻击；发动"神秘中华料理"炒掉女神，选择以其攻击力为标准回复LP；发动"扰乱三重奏"后发动王的效果即可。

下辑将为大家带来剩余的"迷题试炼"的详解方式，敬请期待。

祝福的艺术

——游戏世界赠礼指南










春天到，鱼儿跳，欢度佳节好热闹；送的多，收的饱，礼物适宜最重要。新的一年，新的气象，不知不觉，春节过去，新的一年已经悄悄来到我们身边，你是否还在为下一个节日的礼品选择而发愁？下面让我们用现实中的眼光去审视游戏中的礼品，在喜庆中充分体验一下礼品在游戏与现实中的差异。



文 NW旅团 飞轩　编 马修



服装

出处：换装迷宫

入手难度：★☆☆☆☆

精美指数：★★★★☆

实用指数：★★★☆☆

在现代都市中，人们在满足填饱肚子的同时，越来越注重穿着方面的享受。纵观人类发展史，服装也经历了一个相当漫长却又相当让人匪夷所思的过程——从原始社会的仅仅几片树叶阻挡敏感部位的“树叶比基尼”，（应该可以这么说吧？）到奴隶社会的线条拉成的紧身衣，接着封建社会酷似煎饼果子的密不透风装、直到如今一股以露为美的风气再次大行其道。如此由少到多又由多到少的发展，这究竟是进步还是退步？虽然我们无从定论，但却从一个侧面给我演示一堂达尔文思想教育课。不管您的眼光如何挑剔，在《换装迷宫》的世界里一定可以找到您想要的。如果你希望向外界展示凹凸有致的身材，那模特装您一定喜欢；如果您的身材浑然一体，那宽松的厨师装就是您的首选……另外，这里的服装不仅外观华丽，特殊功能的附加更使他们的实用度攀升到新的至高点。有石头占道，快换格斗装；天上有座塔，快换魔女装——换装虽然方便，但却要注意同伴中有没有狼子野心的异性，否则……为你默哀。





馈赠礼品须知

1.服装的馈赠千万不要因外在年龄而异，而是要看到对方内心“以何种称谓自居”。（具体实例请参见各大影视剧的童心欧巴桑。）

2.经常送新款服装绝对是吃力不讨好的苦差，如果对方已将服装穿厌，只需挖来几块矿石送他，带他到服装店加工合成即可。

3.由于更换服装频繁方便，所以务必要找个僻静的阴暗角落，否则周围一定嘘声不绝于耳。

推荐馈赠目标：情人、模特。



鲜花

出处：樱花大战

入手难度：★☆☆☆☆

精美指数：★★★★☆

实用指数：★★★★☆

鲜花的魅力，桓古至今，作为上千年留下来的古老习俗，鲜花一直扮演着揭示感情奉献殷勤的重任——不仅“情人节上一束花，心上人儿带回家”，而且“佳节喜庆一束花，优宜淡雅人人夸”。由于花的种类纷繁复杂，所以大家有必要到“帝国大剧院”去体验一下花的魅力。作为名副其实的花组，其中的主力都是以花为名的。戏份最多的真宫寺樱的樱花象征着纯洁永远，贵族千金神崎堇所象征的三色堇饱含了思念对方的深情，而一代绿叶李红兰更是体现了信任和永恒之美。相信各位在美女配鲜花的熏陶下可以找到自己中意的礼品，惟一要注意的就是蒲公英，万一送错了，后果不堪设想，因为它的含义是轻舞飞扬的，分手吧……



馈赠礼品须知

1.尽量根据花的意义送出祝福，如果对方不懂花的象征，可在言谈举止间偷偷暗示。
2.为了能够达到理想效果，一定要在数量上做出抉择(依个人经济能力决定)，当然，心意无法用物质衡量，有时候一朵玫瑰同样可以达到九百九十九朵的魔力。
3.如果希望真正沐浴来自"帝击仙境"的芬芳，首先要做的就是联手将大神一郎那小白脸驱逐出剧院，而后就是要寻访名师习得一手高超的花牌技术。

推荐馈赠目标：情人、朋友、长辈。





料理

出处：《传说》系列
入手难度：★☆☆☆☆
精美指数：★★★★☆
实用指数：★★★☆☆

你喜欢用料理来奉献殷勤却又苦于手艺拙劣，那就华丽地加入《传说》的队伍吧。不管男女老幼高矮胖瘦，只要是在职人员，均可作得一手"五色五味五法之菜"。在节日宴会中，为亲朋好友献上几道色香味美、精细可口的拿手菜肴绝对会令亲情友情更加温馨和睦。

长久以来，料理一直作为节日的盛宴，"《传说》系列"在此方面更为厚道。只要进入《传说》世界，你可以不是一位怕雪山过草地的旅行家，也可以不是一位劈怪如草芥的武斗家，但你却一定是一位厨艺出神入化的美食家。自从系列首作《幻想传说》开始，料理就开始成为冒险者们不可缺少的常备物品。个个大中小城市为了照顾好这帮维护和平人士的饮食起居，均挂牌成立了料理商店，为各位勇者提供便利的原料。如果



馈赠礼品须知

1.如某道佳肴缺少必要的料理素材，请自行到战场解决。
2.记住，做每道菜都需要一次战斗间隔，故宴会一定要举办在魔怪遍地的山林野外，以保证席间料理的流畅度。
3.即使不做厨师，多多收集料理也不是坏事，或许不久之后就会有某4～6人小团伙高价收购的。

推荐馈赠目标：勇士、美食家。

自打女性知晓"脸的重要性远大于其他"这个金字定理时，就应运而生了一种美化脸蛋的上佳选择，这就是化妆品。逢年过节，生日满岁，为自己最心爱的人送出这样一件既讨佳人欢心，又清新自己双眼的佳品，何乐而不为呢？不过，仅凭几件化妆品就想拿下MM的芳心还是天真了点——那边的牧场主人不要哭了，



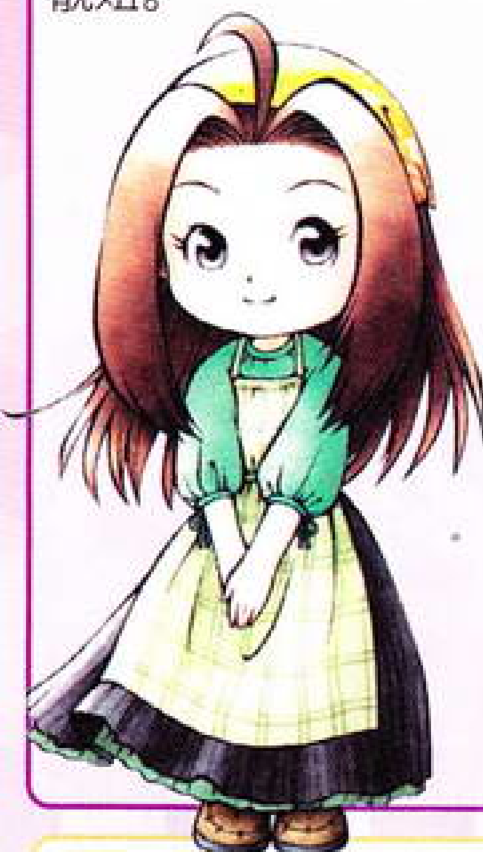
化妆品

出处：牧场物语
入手难度：★★★☆☆
精美指数：★★★☆☆
实用指数：★★★★☆

此情圣的感情邂逅史已经为我们展示出新一代

女性朋友的价值观念：不管赠送多么价格昂贵、功效奇特的化妆品，除非持之以恒，否则将难以达到预期效果。只是这背后的金钱血泪史估计同胞们也只能独自往肚子里咽，不过，金钱毕竟是为幸福服务的，正所谓该出手时就出手，风风火火泡靓妞。







馈赠礼品须知

1.从来只见过女生们收"矿石镇"牌化妆品，却从来没见她们用过。如果您对这一品牌深信不疑，敬请自便；反之，请自备银针。

2.为了展现"人无横财不富"的策略，一年两次赛马节推荐参加。

3.化妆品的功效一般不会立竿见影，所以请罗列长期计划表，以尽可能保证经济可持续发展。

推荐馈赠目标：情人。



宠物

出处：口袋妖怪

入手难度：★★★★☆

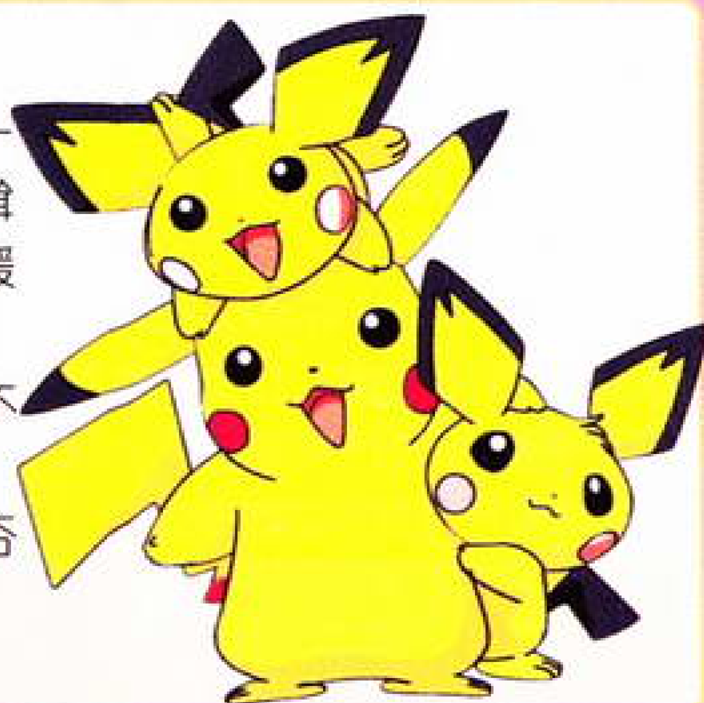
精美指数：★★☆☆☆

实用指数：★★☆☆☆

随着人们与环境的关系不断密切，养殖宠物也成了响应大潮的时尚之选。纵观如今粉墨登场的386种PM来势汹汹的不俗趋势，绝对可以满足风格各异的饲养爱好者的需要。小到浑身涂满黄色联邦漆的电老鼠，大到擅长深海纵横的巨鲸，什么温柔的、暴躁的、善良的、邪恶的、真抓实干的、大言不惭的、光彩夺目的、黯淡无光的……后省N千字，各种PM一起构建成了老少皆宜的梦幻宠物乐园。值得一提的是其中不乏数量极少被奉为神兽的极品宠物，由于其物种的特殊性和数量的匮乏性（每种一般只有一只），一身不容小视的硬功就是上天赐给它们自我保护最大的法宝。如果想打它们的主意，笔者奉劝还是尽早收手，人生乏味者除外。



馈赠礼品须知



1.饲养宠物小精灵决非一般基层平民的乐趣：场地、食物等一切消耗性因素足以让你的银行贷款如珠穆朗玛峰一般高高耸立。当然，如果你不在乎好感度，大可批量购入精灵球，以缓解地球这并不充裕的生活空间。

2.如果想用最快捷的方法取得神兽级的梦幻，只需纠集部分不良少年对路上某戴帽骑车的小孩进行抢劫即可。

3.事先调查宠物的数据，不要虐待一些看似无能的宠物，否则，请自求多福，例如鲤鱼王-暴鲤龙。

推荐馈赠目标：阔少、劫匪。



NAVI

出处：洛克人EXE

入手难度：★★☆☆☆

精美指数：★★☆☆☆

实用指数：★★★★☆

来自公元20XX年最新网络的科技，实用度和美形度完全可以超越其他同类产品。在人们已经厌倦坐在电脑旁死盯着进度条的今天，亲身体验和病毒搏斗的过程成为人们生活中跌宕起伏的一部分。一般来说，非大众脸的角色都可以拥有属于自己的特殊NAVI，您可以对照被馈赠人的喜好购入一款合适的NAVI，比如：喜欢游泳的朋友可以考虑水泡人，喜欢放火的朋友推荐火焰人，以此类推。



虽然这种产品时时会受到各种侵害的洗礼——除了自然灾害的焚烧、水淹、雾气甚至还有人为的落体和敲击(详见游戏)，不过其媲美AT念动力场的防御外壳着实让12315吃惊了一把。如果你的钱财和人品极佳，还有可能入手终极NAVI——来自光热斗的领航员洛克人，他不仅拥有所有相同产品的显著特色优点，更能依靠同异类PK来获得对方的能力进行融合(无条件想到慕容公子)。如此一石超多鸟的革命性产品马上成为各个NAVI爱好者们争相夺取的神兵利器，或许它就是未来轻松制造杀毒软体的奠基鼻祖吧。

馈赠礼品须知

1.虽然快感十足，但危险性却是杀毒史上最高的——没见过病毒把杀毒载体消灭的电脑高手们，请在这里驻足观看。

2.如果您的NAVI不是有头有脸的人物，一旦察觉气氛迥异，不要迟疑，三十六计的最后一计乃是当务之急。

3.友情提示：没事时绝对不要在教室附近徘徊，据保守估计，其发生灾难的几率要远远大于短兵相刃的战场。

推荐馈赠目标：杀毒软件工程师。





十字架

出处：恶魔城

入手难度：★★★★☆

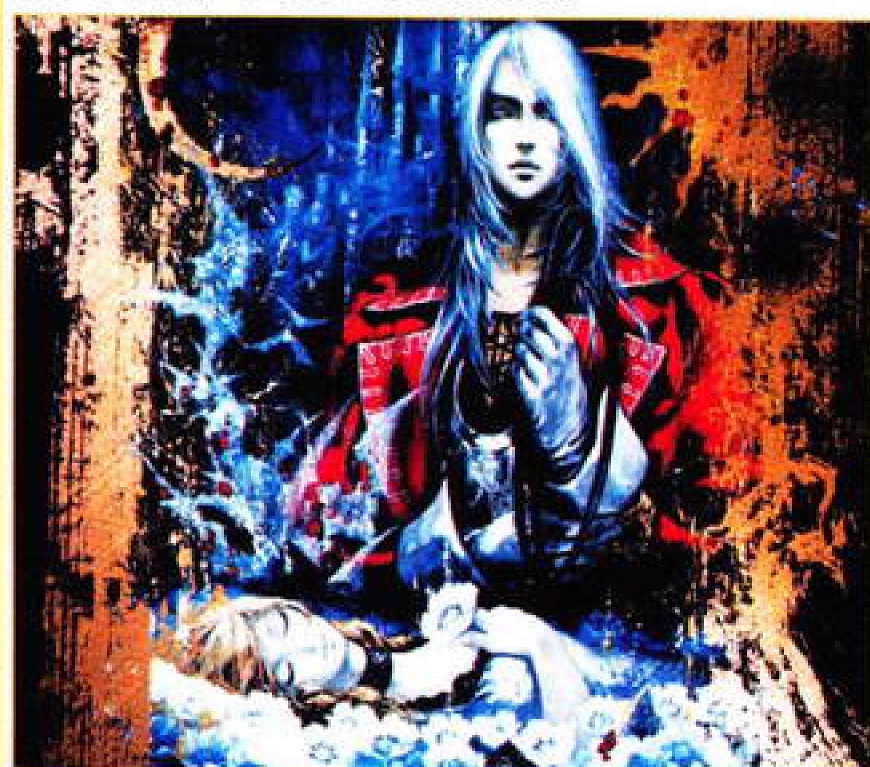
精美指数：★★★★☆

实用指数：★★☆☆☆

驱魔圣器十字架，是一种带有浓厚宗教色彩的东东。虽然其原意略微违背科学常理，但依靠其光泽的质地和哥特式的外形迅速在我们周围刮起了一股流行风潮。不过在假货充斥天南地北的今天，要追寻真正的十字架可能要到一座名为“恶

魔城”的古堡中探求。您在城中进行地毯式搜索时，若见到烛台等可破坏的物品最好做敲击运动，因为那东东十有八九隐藏在这里。值得一提的是，城内经常活跃着一小批代号为“贝尔蒙特”的极端恐怖分子，在城内杀人放火打架劫舍，行为极其恶劣。奉劝大家在得到心仪的十字架之后，马上撤离，以防生命财产遭受不必要损失。





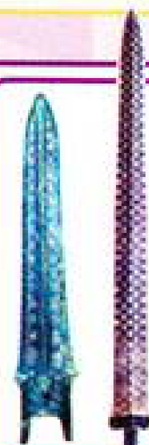
馈赠礼品须知

1.记住：十字架仅供观赏只用，如若一厢情愿的认为此物可以挑战吸血伯爵，最好自备技能书与之组合搭配。

2.馈赠给比较陌生的朋友前，务必调查其家族历代史，如有祖先曾深居罗马尼亚等地区古堡城内，请及时更换礼品。

3.您在寻找十字架时，偶尔会在古堡墙壁处发生奇妙的“出城”想象，避免方法暂时不明，故请自求保佑。

推荐馈赠目标：宗教人士、时尚青年。



剑

出处：召唤之夜 铸剑物语

入手难度：★★☆☆☆

精美指数：★★★★☆

实用指数：★★★☆☆

可以这样说：不管科技的力量促使枪械技术多么发达，在ACG三界却永远都只能对华丽的冷兵器俯首称臣。如今的和平年代，利剑已经不仅仅是除暴安良的格斗工具，更是一种居家装潢典雅美型的装饰品。由于剑的种类纷繁复杂多种多样，只要来《召唤之夜》的世界里转一遭，所有“剑”性难题均可迎刃而解。在这里，美观大方加实用的神剑再也不需要在JS淫威下挥金如土泪如雨下，苦尽甘来的结果就是需要自己扛着大锤，去亲身体验DIY的快感。值得注意的是，在迷宫中敲敲打打的快乐矿工并不是那么一帆风顺的，时常冒出几个怪兽加机械的组合，已经足够你提前理解“原来失去六感才能获得第七感”的小宇宙精神。当然，历尽千难万险打造的神兵，同样属于消耗品，故为了您周围生物和财产的安全，还是切勿随意挥动的好。



馈赠礼品须知

1.亲友收到礼品时，一定要提醒其稳定限制持剑关节的运动范围——因为武器中有可能强化了附加能力，如真空斩。

2.在某NPC身上有性格迥异的多种召唤兽，推荐进入迷宫前搞到一只。

3.如果立志在最短的时间内将最强的冷兵器送给知己，还是到BBS下个通关存档现实些。

推荐馈赠目标：多动爱好者、收藏家。


SUMMON NIGHT



书籍

出处：最终幻想战略版

入手难度：★★★★☆

精美指数：★★★★☆

实用指数：★★☆☆☆



如果说，眼睛是心灵的窗户，那书籍无疑是透过窗户的一抹阳光。近年来礼物的综合素质整体提高，书已经成为拜访亲友时炙手可热的礼品，在我们眼里，书不仅仅是熏陶知识陶冶情操的心灵鸡汤，更是一种体现生活品位象征文化氛围的家装极品。既然是礼品，那最好的选择就是礼品书的精装本，《FFTA》中的那本名唤《最终幻想》超豪华读本就是其中的佼佼者，此书的本名为“GRAND GRIMOIRE”，单看外表就足以引来众多建筑工程师的阵阵暖意，其内容的考究更是充实得令人发指，值得一提的是，这本古文书拥有前所未有的强大魔力，能够改变世界的特性足以让所有出自印刷厂的铜板纸制品们唉声叹气望尘莫及，总之以上一切因素都正在引领着信息时代向最终的高度发展——这就是“美梦成真”。





馈赠礼品须知

1.如果您与父亲相依为命，且父亲是不折不扣的酒鬼，请谨慎酌收纳此物——南柯一梦不是你的错，搞得众叛亲离就不好收场了。

2.空闲时有必要了解一些过去曾征战沙场知名作战单位的职业常识，以备将来不时之需。

3.如果希望能够最大限度地吸取书籍中的营养，最好的办法就是带上板凳和干粮，深入书店来一次蹭书游击战。

推荐馈赠目标：儿童、学者。





帽子

出处：塞尔达传说

入手难度：★☆☆☆☆

精美指数：★★★☆☆

实用指数：★★★★☆

一顶帽子可以掩饰我们智慧的脑勺。在寒冷的时节里，我们需要的不仅仅是温暖的呵护，同时也不会委屈美丽的风韵，“首”当其冲的帽子已经完全将这些优点发挥到极至。从此，互送帽子也成为了一种时尚。帽子的功能不断令人吃惊化，而神奇帽子艾塞罗的出现就是响应功能先进性的佼佼者。此帽虽可看做某小勇士路边见义勇为所搭之物，但“人不可冒相，帽子不可眼量”，一副极其凌厉的口齿让我们不约而同地看到相声新一代的希望，一身随风摇荡的硬功同样筑就了世

界滑翔史上的辉煌，令主人大小莫测变化无常的伸缩效应更是充分展望了新时代的科技含量，这一切一切都在用事实告诉我们：围巾陈旧了，套袖过时了，戴顶帽子才是当今主流啊！只是此物不适合小姐太太们送给男士朋友们，至于原因，只要观察帽子的颜色，您就应该明白了——色盲的同学请相互转告。

馈赠礼品须知

1.如果您的朋友有志学习外语，那就请华丽地将帽子送给他吧：相信依靠其绝佳的口才和幽默的语句，将会成为世界上绝无仅有的私人家庭教师。

2.时刻提醒朋友注意练就一副铁头神功，迟早有一天用头顶去感受大变活人的经历不是多么好受。

3.虽然上面讨论了许多帽子的作用，但请坚信帽子拥有保暖功能，这才是其本质所在。

推荐馈赠目标：有勇气的男士。



▼其实，林克的帽子在某些时候也会出现在卡比的头上……



名马

出处：真·三国无双

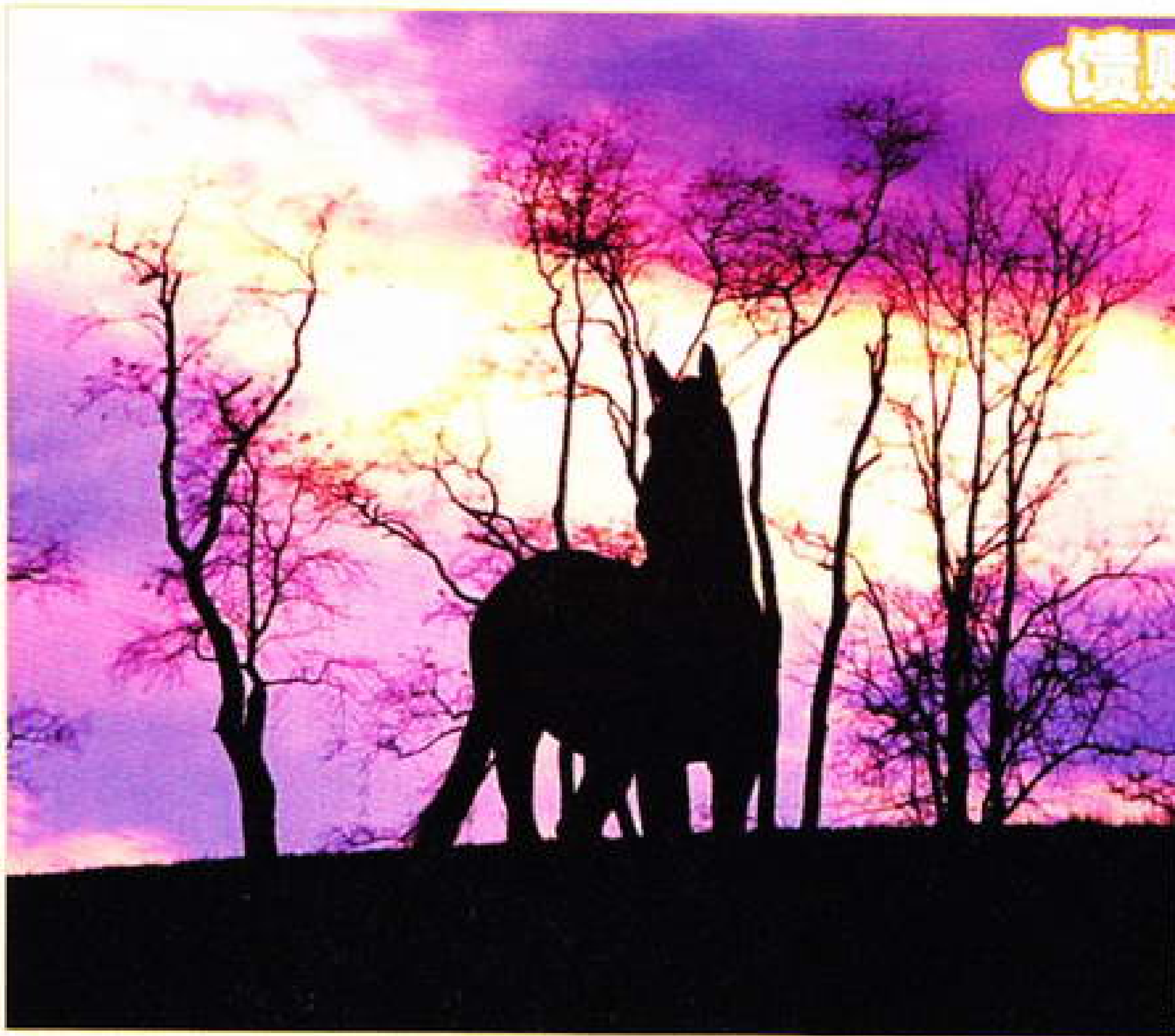
入手难度：★★★★☆

精美指数：★★☆☆☆

实用指数：★★★☆☆

如今的世界风云变迁，先是资源匮乏——电台小报整日宣告，节水节电很是重要，资源危机已经来到，动员诸位节约最好；然后是污染严重——辐射尾气没事胡闹，危害健康没人敢笑，一经说出怨念不少，人心慌慌无处可逃。如何有效解决交通问题就成了解决这世界两大难题的关键，马的诞生恰好体现了如何做好环保的标准典范，选马就要看到三国时代的四款名马——的卢、爪黄飞电、绝影和赤兔。由于这四种宝马的物种特殊性，故根据马的不同适应人群也不尽相同：时运奇差请用的卢冲散晦气；升官在即多乘飞电积累功勋，学校单位较远驾驭赤兔狂奔；至于绝影，向来是霸道著称，除非你愿意，否则没人可以将你请于马下。对了，如果喜欢异域风格和外国品牌，还有西域特产汗血马和日产松风……





馈赠礼品须知

1.名马的获得方法并不轻松，尤其个个击破三国猛将最为危险，如果您执意要冒死一试，那笔者一定推荐您装备当地特产——玄武甲。

2.如果您不敢确认是不是找到了绝影，只需骑上骏马，奔驰到敌人中等待即可。

3.为了最大限度地利用能源，请和爱马迁到某贫瘠耕地旁边，肥水不流外人田嘛，之后这块土地一定会欣欣繁荣起来……

推荐馈赠目标：上班族。



壶

出处：不可思议之迷宫
入手难度：★★★★★
精美指数：★★☆☆☆
实用指数：★★★★☆

壶或许是世界上最普通却又最通用的礼品了，姑且不谈那紫砂陶等壶的工艺水平和世界知名度如何如何，单看所到之处人均壶的拥有指数和遍地开花度，就足够世界普查组织忙碌猴年马月了。在中国，用壶做容器承接液体的传统源远流长，但如今全球时兴的壶却拥有着更广博的用途，此类壶虽是一个系列，但每个壶都有自己特殊的名字和用途——看到好东东施展盗贼之壶，失主带人来寻仇狂饮回复之壶，实在打不过扔个魔物之壶，东西的得手后置于保存之壶……回家整理物品，有用的仓库之壶妥善保存，没用的变化之壶废物重置，至此一场朋比为奸的唆使犯罪教程呈现于我们面前(好孩子请自动跳过)。此系列壶一经推出，市场反响强烈供不应求！不过可惜，此壶全球无任何代理分销商，只有一名叫做特鲁尼克的胖子奸商做直销，无竞争的后果直接导致价格的持续攀升，所以想拿壶做礼品的朋友们看来不得不卖官鬻爵了。





馈赠礼品须知

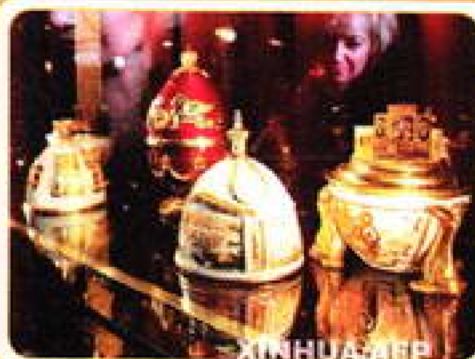
1.若您有幸收到亲朋好友送来的系列壶，先不要感动亲情友情多么的伟大。首先要做的就是将其中名唤“火药”的壶及时处理掉，否则轻者体无完肤，重者家破人亡。

2.虽说此物售价高居不下，但据说在某些不可思议迷宫却是遍地开花，如果自认身子骨硬朗且已经买好巨额人身保险，即可自行搜索。

3.寻宝旅途中的空闲时间请尽量不要游山玩水，一旦落入不明区域，那就不仅仅是无法回家那么简单了。

推荐馈赠目标：犯罪爱好者、收藏人士。





彩蛋

出处：超级马里奥 耀西岛
入手难度：★★☆☆☆
精美指数：★★★★☆
实用指数：★★☆☆☆

彩蛋是复活节的招牌，许多西方人在小时候会钟情于一种找彩蛋的娱乐项目，这种游戏规则很简单，但乐趣和成就感十足——钻爬于小树从之间寻找彩蛋和包在塑料球内的糖果，找到之后便可以快乐地享用一番。所以直到今天，彩蛋依然风靡于世。最新的彩蛋生产制造商被称为天然绿色无污染的耀西恐龙，其料进口方便——可食用物品，流程工艺简单——消化系统，产成速度快捷——边吞边排，质量安全可靠——从没见彩蛋破损过，其优点可谓数不胜数。虽然数量可以无限制生产，但轩轩仍然提醒大家“预购从速”，因为迟早有一天，这个虐待子孙后代的粗暴恐龙会被动物保护协会起诉蹲监。

馈赠礼品须知

1.此彩蛋只供玩赏，故请不要指望开壳一探究竟——除非紫龙现世修罗下凡。
2.参观生产车间时，切勿对恐龙喂食，否则后果自负。
3.拿到实物后不要和孩子们玩丢彩蛋游戏，丢出去找不到事小，砸伤无辜群众事大！



推荐馈赠目标：有责任承担能力的孩子。



水晶

出处：最终幻想
入手难度：★★★★★
精美指数：★★★★☆
实用指数：★★★★☆

不管世界的人类审美观如何改变，天然的钻石水晶永远是高贵典雅的象征。如果您已经尝试过所有讨MM欢心的方法均收效甚微，那就请送颗水晶吧！俗话说得好：问我爱你有多深，送颗水晶最真心。大多女性都无法抵挡来自晶体光泽的致命诱惑。毋庸置疑，水晶的纯洁是所有爱情见证的永恒——当然，如果你深爱着自己的女友，大可以在送水晶的同时大献殷勤：在我心里你如同无暇的水晶，我以后就叫你"晶晶"吧！（友情提示：此法局限性不小，如果遭遇朱、牛、唐等谐音谐意之姓，请勿尝试）。水晶是"《最终幻想》系列"永恒不变的招牌。由于在幻想的世界里水晶掌管世界命运的主题，故而演变为只可远观而不可亵玩的神品，或许，能够在有生之年将其馈赠到亲友府上，就是我们渴求的最终幻想吧。





馈赠礼品须知

1.请大家购入前，多多购入鉴宝极书《掌机王SP》并仔细察看《最终幻想》攻略，相信对于入手水晶是百利而无一害。
2.水晶虽然礼品功效卓越，但价格不菲且可能损及大量人力物力，即使盖茨亲临也请量力而行。
3.水晶实在苦于难以入手的话，在合家欢居时演奏一曲经典的"水晶"主题曲，也可达到同样功效。

推荐馈赠目标：价值观念超前的情人。





怀表

出处：钢之炼金术师
入手难度：★★★★☆
精美指数：★★★★☆
实用指数：★★★★☆

单从把握时间准确，讲求工作效率这方面考虑，钟表的实用性毋庸置疑。人类是一种时间观念相当根深蒂固的群体，他们需要一种金属外壳却不失品位、敦厚有余却非常便携的器械来衡量时间，自此人们都不约而同地选择了怀表。随着剧场版《香巴拉的征服者》的完美降世，《钢炼》的人气又飚升起来。其中的怀表是国家炼金术的标志，拥有此物的人各个身怀绝技，可谓卧虎藏龙。如果您

的心爱之人十分向往此物，为了此物甚至要与你生离死别，那您就参加军部举行的国家炼金术师考核吧，通过即可两全其美。不过据称此考试的通过几率比在肯德基找到块牛肉还要低，即使爱德华如此天才也都是在偶然事故成全下才了却心愿，如果您之前从没接触过炼金术，最好苦读寒窗五年再来。到时，这个您用汗水换来的贵重之物心情激动地准备将它作为订情信物无私奉献时，一定会发现后面附着一张纸条，字不大，但个个清晰，保证会让你再次陷入沉思——“此物禁止转让”。

馈赠礼品须知



1.如果发现自己收到的怀表内侧清晰地刻有“Don't forfet 3.OCT.10”，不管您明不明白其中蕴藏的深意，请妥善保管此物，因为这将会成为你涉足动漫业的第一步。
2.注意：手持怀表请不要随意画圆圈三角等的二维几何图形。
3.如果您对表中的红色物质产生极大食欲，奉劝阁下赶紧隐居山林，否则代号为“钢”的杀人狂魔会令你尸骨无存。

推荐馈赠目标：无





PSP/NDS

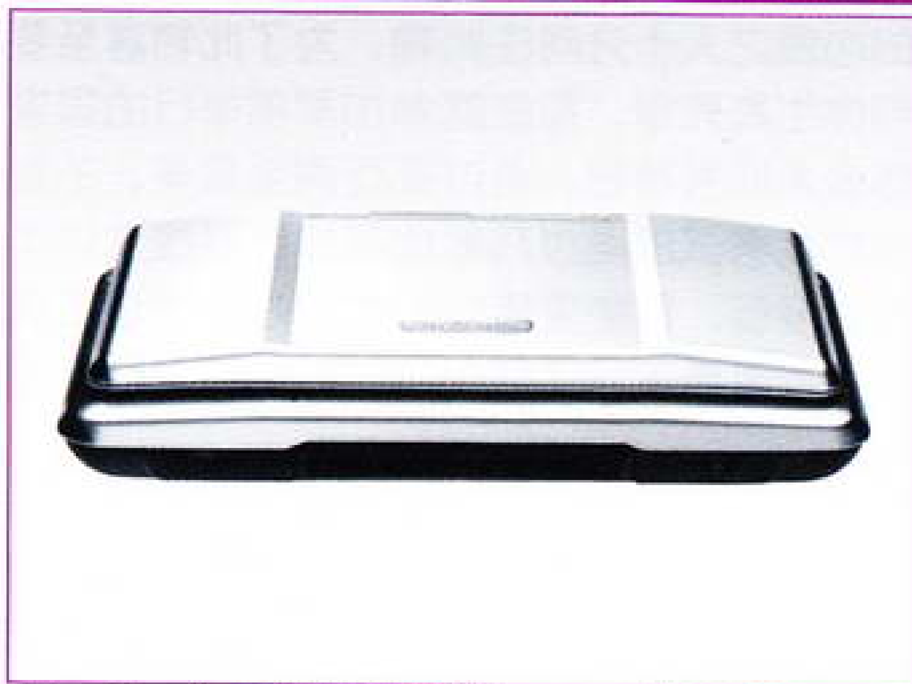
出处： Sony/Nintendo
入手难度： ★☆☆☆☆
精美指数： ★★★★★
实用指数： ★★★★★

作为索尼计算机娱乐株式会社首次大规模进军掌机市场的奠基石，PSP依靠其强大的硬件机能，引起了世界玩家的一致好评，发售至今销量已突破千万。身边几乎曾经水深火热在GBA的好友们看到那画面无不深深地为之震惊！不要认为如此时髦的东西不适合我们穷苦玩家。俗话说得好：穷人的孩子早当家——1.5的早早破解标志着D版的再次胜利。（该喜，还是该忧？）只要一根足够容量的记忆短棒，就可以得到“烧录卡+播放器+PDA+……”的无



限扩展功能，虽然如今破解进入了冰河期，但我们对世界黑客的实力从没怀疑过。总之，引领潮流拓展美好的明天正一步步向贫苦大众走来，相信朋友在收到如此时髦的佳品时，一定会非常感动。

如果将PSP定位在掌上多功能娱乐终端，那NDS显然更专门致力于游戏，虽然机能略差，拓展机能也有待开发，但其游戏的高度娱乐性已达到了历代掌机的巅峰。娱乐方面，你不仅可以用毕加索似的风格在屏幕演示点拉涂抹刷，更可以在大脑高速运转同时锻炼自己的肺活排气量。由于此物可爱概念非常新奇，清新风格独树一帜，故深受女性玩家喜爱，如果某男性同胞希望能在自己擅长的游戏方面博红颜一笑，您可以考虑赠送NDS，顺便将狗啊、星啊、牧场啊、生死啊等一窝游戏扫掉，何愁美梦不成。如果您的朋友家中残留大量GBA余党，为了合理利用资源，同样推荐馈赠此物。



馈赠礼品须知

1.馈赠前仔细检查配件是否遗漏，万一闪失，朋友误解你暗箱操作克扣配件就不好解释了。
2.为了延缓深爱的主机的衰老，保证能在收礼人心中打造持久的招牌，下面几个敏感游戏请谨慎购入：PSP的“《无双》系列”(□键杀手)和NDS的《为你而生/死》(触摸屏杀手)。
3.如果希望能够将最好的机体展示给朋友，请参见32辑特别企划的导购资料。

推荐馈赠目标：天下所有掌机玩家！




“马修，你选NDS还是选PSP？”
“我选MM。”
“……”





好了，关于礼品这次就说到这里了。文中涉及之物品仅供大家娱乐参考，赠送之前还是请依据个人的收入水平量力而行，切忌因脸面问题充胖子。俗话说，没有最好，只有更好。其实送礼就是送的一份增进了解加深情感的心意，大家的祝福带到了，送礼的目的也就达到了，最后祝愿大家在送出和收到礼品时都能有更大的惊喜。



口袋里的战争
——掌机RTS综述

文 月神侠
编 马修

对于已在PC取得辉煌成就的即时战略游戏来说，掌机还是RTS一个未曾涉足的领域，直接原因当然是机能和操作问题，不过随着掌机性能的提高，RTS也终于来到掌机平台与掌机玩家相约了……

即时战略简述



▲第一款真正意义上的RTS——《Herzog Zwei》。

即时战略游戏，Real Time Strategy，简称RTS，虽然在PC上取得了极大的成功，但第一款真正称得上即时战略游戏的作品并不是出现在PC上，而是1989年世嘉在其16位主机MD上的《Herzog Zwei》；PC上的第一款RTS《Command HQ》发行于1990年，游戏在当时获得了相当大的成功，从此即时战略游戏开始了在PC上的辉煌，从1992年的《沙丘魔堡Ⅱ》、1994年的《魔兽争霸》、1995年的《命令与征服》、1996年的《命令与征服 红色警戒》、1998年的《星际争霸》一直到现在的《魔兽争霸3》！

即时战略游戏带给玩家的影响是深远的，封快、塔快、兵海、虫海等术语都在玩家熬夜奋战RTS中产生；机动灵活的战术、思维缜密的大局观以及必须熟练掌握的快捷键，更成为了判断一个高手的标准。游戏开发商也不断在这类型游戏上挖空心思，某些RTS更是直接导致了显卡、鼠标、键盘乃至网络等设施的提升，一定程度上甚至带动了硬件产业的发展，实在功不可没。

键盘和鼠标使得用电脑玩即时战略游戏有着得天独厚的优势，家用主机的键位设置以及按键数量相比PC来说，是很难玩好RTS的，更不用说需要很高技巧的微操作了。在家用主机上也出现过一些移植自PC上的即时战略游戏，如PS的《红色警戒》，N64的《星际争霸64》等，但都因为上述原因未能取得成功。不过笔者这样的即时战略游戏爱好者兼掌机玩家更是盼望着有那么一天能在掌机上随时随地玩上RTS。虽然掌机的机能较PC和家用主机弱，但富有创造力的厂商们居然也做出了多款即时战略游戏满足了玩家的心愿。下面就让笔者来为大家介绍一下这些掌机上的RTS吧。



▲PS上的《红色警戒》。

战锁（Warlocked） 发售 2000年 机种 GBC



2000年，GBC上出现了一款即时战略游戏，这款由Bits工作室推出的RTS在当时吸引了很多人的目光。为GBC也为整个掌机领域完成了一个历史性的突破。

游戏里有人族和兽族两个种族，和一般的RTS一样，一开始也要派农民去砍树挖矿。游戏中双方都有召唤法师（Wizards），他们相当于《魔兽争霸》里的英雄，由于能使用强大的魔法，所以在战场上的作用非常大。游戏一共有27位法师，都是在故事模式中慢慢收集的，要收集齐这27位法师还需要跟人联机交换。



游戏中，每个种族有13个关卡，通关之后还可以和电脑进行对战，也可以利用GBC的连接线和朋友进行对战。另外还可以通过输入密码打开一些隐藏项目，如玩扑克小游戏、拼图小游戏直接观看人族兽族结局、直接观看制作人名单等。

虽然用我们现在的眼光来看，这款游戏有着人物呆板、动画简单、兵种太少、建筑太少、操作麻烦等问题，但是就当时的技术水平来说，是很难得的突破。即使放到所有GBC游戏中，本作也是一款GBC后期难得的上品。



拿破仑（Napoleon） 发售 2001年3月21日 机种 GBA



随着新世纪新掌机的交替，在GBC上种下的RTS的种子开始生根发芽了。GBA首发游戏之一《拿破仑》是GBA上首个RTS。游戏相当流畅，战略战术挑战性十分强，但GBA早期人们的眼球都被当时一些GBA大作吸引过去了，加之语言方面的障碍，所以很多玩家错过了接触这款十分优秀的作品。笔者认为这是一个很好玩的游戏，没有对游戏的高度理解，是很难顺利通关的。

作为一款即时战略游戏，操作是很关键的一环。游戏里玩家要操作拿破仑及他的6个将领，每场战役可以自由选派将领上场。在游戏中玩家所操纵的人物就相当于光标，要把人物移动到己方的城堡上才可以生产士兵，比较麻烦。本作的画面有点朦胧感，看上去像是一幅油画，也许这样比较适合欧洲的风光吧？每场战役结束后还可以自由分配经验值，玩家可以培养自己喜爱的将领。游戏中除了陆战还有海战，比较符合故事背景，但是到了游戏后期，制作人开始恶搞了，拿破仑开始要面对的敌人变成了海怪、女巫……总的来说，虽然操作不是很方便，但是作为GBA的早期游戏代表，还是很值得大家一玩的。





顺便提一下，由于当时任天堂力推的一利用手机上网上传下载掌机数据的服务（对应GBC和GBA），所以本作还可通过手机上网来下载地图、上传个人最好成绩等等，不过对于国内的玩家来说是无福享受了，本作除了日文版外，还推出了法文版，可能因为法国是拿破仑的故乡吧。



机械化军队 (Mech Platoon)

发售 2001年11月30日 机种 GBA

GBA的早期游戏之一，作为GBA上第二款即时战略游戏，《机械化军队》是非常出色的。特色的零件收集系统大大增强了游戏性。登场的兵种数目多达53种，各类装备52个，大小战斗31场，还有不同的路线可供选择。



完成开始的教学模式后就会进入种族选择界面，登场种族包括擅长远程攻击的LEON族、精于速度的TRAMPLER族以及近战专家MINOS族，各个种族都有其相对应的能力。不同种族有着不同的战斗路线，登场兵种也会随之会变化，有时连游戏胜利失败条件也全变了，大大增强了耐玩性。



游戏最主要的是战役模式和自由对战模式，每场战役胜利后可以获得敌方的零件，在开始新的战役之前可以自己组装新的兵种。战斗中则要用工程兵建造主基地，还要去采集矿产，然后建造兵营出兵……游戏的最终兵器是核武器，只要建造好后对方就输定了，看着一颗核弹飞向对方领地上空，轰！整个世界安静了……



本作像极了PC上的《星际争霸》，连地图都是灰蒙蒙的。能在小小的GBA上感受到如此出色的RTS，真是让人感动。虽然一开始的教学模式沉闷了点，但只要熬过去就好了。《机械化军队》的出现，让玩家打消了对在GBA上能否出现优秀的RTS的疑虑，开始期待有朝一日在掌机上可以尽情享受即时战略游戏的乐趣。



魔兽使 (Monster Summoner)

发售 2004年7月15日 机种 GBA

在《机械化军队》发售后近3年的时间后，GBA终于又有新的RTS诞生了。本作中玩家扮演一名少年见习魔兽使，一步一步成长为一名合格的魔兽使，拯救了同样身为魔兽使的父亲，并且打败了魔族的入侵。



游戏有收集要素，每次打败了新的怪兽之后，就能在怪兽图鉴里查看资料并且使用了。游戏的一周目并不能将图鉴收集完整，还要继续进行二周目，在二周目里所有的敌方怪兽一召唤出来就是攻防都升了级的强化怪兽，如果你认为游戏不够难度的话不妨一试。而且通关一次后还追加有可以反复挑战的斗技场。



战场上的各种怪兽都是通过魔兽使的召唤出现的，怪兽分三个等级，最高级的神兽在场上只能召唤一只。游戏的特色之一就是各种丰富的魔法，不同的神兽可以使出不同属性的魔法，好好加以利用往往可以在战场上起到一发逆转的功效。游戏的主人公在故事模式中还可以通过战斗来升级、收集道具来提升自身实力。



本作无需多说，是GBA上难得的佳作，向大家强烈推荐！

命令与毁灭A (Command & Destroy Advance)

发售 未发售 机种 GBA



这款由Cypron Studios推出的即时策略游戏从2004年就开始开发，但直到今年才确定了要在年底发售。故事的内容是2018年，地球遭到异星人入侵，人类面临着灭亡的危机，而主角将肩负起拯救人类的重任，率领部队与异星人展开一场存亡之争。

本作共有三大势力及多达50种以上的兵种单位供玩家选择使用，占满全屏画面的巨大建筑以及特殊的效果(如烟、爆炸与火)都给人以魄力之感，多种破坏性武器更让玩家打个过瘾。游戏支持4人对战，让玩家在GBA上也能体验角逐即时战略游戏的乐趣。而精美的画面、宏大的地图，也使人不由得联想到PC上的《红色警戒》，作为GBA末期的大作，实在值得大家期待。







失落的魔法 (Lost Magic)

发售 2006年1月19日 机种 GBA

终于到了PSP、NDS时代！2005东京电玩展上公布了NDS首款即时战略游戏《失落的魔法》，奇幻又不失厚重的风格加上NDS想想都非常方便的操作，让这款“新时代掌机RTS第一作”非常吸引人。

游戏主要讲述了黄昏的歌姬为了成为世界新一代的神，不断夺取创世之神留下的七根法杖。主人公艾扎克为了阻止她的野心，四处寻找贤者并不断学习传说中的“失落之魔法”，并以最终的希望之杖打败了黄昏歌姬。尽管剧情上有些老套，但战斗系统却相当值得一玩。



本作借鉴了一些成名即时战略游戏的成功之处。在NDS的触摸屏下，此类RTS式的操作变得非常方便，使用触控笔即可完全灵活地控制己方所有单位的行动。主角也一改通常在RPG里被设定为战士的老传统，成为一名强大的魔法师。只要按住L键调出魔法阵，玩家就可以通过书写魔文字来控制主角释放魔法。

游戏还有二周目的设定，剧情虽然没有变化，不过所有的魔法、等级、魔物统统可以继承。玩家在游戏刚开始就可以给自己选上强大的龙族魔物作为部下，并用强大的魔法体会一下虐待的爽快。

随着新主机的出现，GBA也将逐渐退出历史的舞台，而掌机新贵NDS和PSP也已推出一年。PSP虽然功能强大，但是比起传统家用机仍然没有多大变化，所以还不是很适合开发即时战略游戏；倒是NDS独有的触摸屏可以很好地应对即时战略游戏所需要的操作，《失落的魔法》便是很好的例证。然而一直期待的《帝国时代》却不是RTS而做成回合制战略。不管怎么样，《失落的魔法》的良好操作让人兴奋地看到了掌机上RTS的光明未来，也许我们在掌机上玩到《红色警戒》、《星际争霸》日子已经不远了！

文 小超 编 LIKY

雾里看花 EZ Mini



2005年末，盛大的EZ系列产品EZ Pod和EZ Station终于揭开神秘面纱上市。到了2006年2月份，为了推广EZ产品，盛大开始在中央电视台、湖南卫视以及《电脑报》等各种媒体进行广告攻势，可谓不惜血本。广告词“用遥控器上网”一时间深入人心。作为EZ产品三杰之一的掌机EZ Mini却迟迟没有露面。但大家还是很快发现其中端倪，盛大已经开放EZ Mini产品的服务网站，并开始提供电影、音乐、电子书等内容的下载。网上更盛传EZ Mini将由神州数码作为总代理。种种迹象表明，EZ Mini已经蓄势待发。

盛大EZ战略

谈EZ Mini就不能不谈EZ Mini的两位哥哥EZ Pod和EZ Station。EZ Mini、EZ Pod、EZ Station这三者构成了盛大的EZ产品线，也构成了盛大的新娱乐中心。

EZ Pod由EZ Center和遥控器构成。EZ Center是一款软件，只要家里有电脑就可以安装。通过EZ Center软件，用户可以通过网络进行娱乐。EZ Center提供了约5000部电影、10万部图书、6万首卡拉OK等等。这些内容统统由盛大联合其他厂家提供。EZ Pod的亮点在于其遥控器，这个设备有着独特的外观，竖过来可以当普通遥控器，横过来则可以当成手柄。用户可以用这个遥控器来上网，进行电影播放、音乐播放等操作，也可以进行游戏。



▲通过EZ Center用户可以方便地进行各种娱乐。

EZ Station则更像一台娱乐化的电脑，其设计思想来源于早期微软的机顶盒。EZ Station的内部构架和PC差不多，用电视作为输出显示设备。EZ Station支持HDTV影像播放，并拥有DVD刻录等功能。另外EZ Station内置了EZ Center软件，用户同样可以通过遥控器进行各种娱乐。


▲遥控器有游戏手柄的功能。

无论是EZ Pod还是EZ Station，其实质都是一样的。很明显，盛大想让它们成为家庭宽带娱乐中心，通过遥控器就可以完成一切。如果家庭有电脑的用户只需购买EZ Pod，如果家庭没有电脑则可以购买EZ Station。盛大也期望EZ产品能成为另一个盈利点。


▲EZ Station俗称“盛大盒子”。

Pocket PC的掌机版

EZ Mini更特立独行一些，虽然EZ Mini是一部掌机，但却和现有的掌机不一样。盛大将EZ Mini同样定位于宽带娱乐终端，只不过这个终端是拿在手上的。我们先来看看EZ Mini的硬件构造。作为掌机新秀，我们自然会拿其和当红掌机PSP、NDS以及Pocket PC掌上电脑相比，毕竟有比较才有发言权。

首先看看CPU，EZ Mini采用了Intel PXA270架构、主频为416MHz的CPU，128M ROM，64M RAM。PXA270是Intel公司为掌上设备开发的XScale处理器，目前已经有多款Pocket PC、智能手机采用了该产品。PXA270内置了MMX技术，显著提升了多媒体性能。另外，PXA270也具有迅驰CPU所具有的SpeedStep技术，可以根据程序运行状况自动降低频率，达到省电目的。



▲EZ Mini定位于掌上娱乐终端。

在主频方面，PXA270可以说大大胜出。PSP的CPU主频仅为333MHz，但一般被限制在222MHz的工作状态下。NDS的双CPU中，AMR9的主频为67MHz，ARM7的主频为33MHz，和EZ Mini更是没法比。有人说ARM CPU是RISC结构，运行效率更高。但实际上，PXA270和ARM系出同门。PXA270采用的XScale构架设计思想来源于StrongARM，StrongARM又源自ARM，运行指令集相似。从某种意义上说，PXA270是ARM CPU的高级版本。

但不要以为EZ Mini就有着超越PSP和NDS的性能。Intel的CPU一向以频率高但效率低而著称，这些从PC上动辄数G的CPU、但处理能力却未见大幅度提升就可以看出。另外，整机性能还和图像处理器、总线带宽等其他硬件设备有关。但无论如何，EZ Mini的性能应该是不弱的，特别是在多媒体方面。因为内置MMX技术，PXA270比起同频率的ARM CPU有更高的影音处理能力。EZ Mini可以播放DIVX格式的图像，解压DIVX需要强大的处理能力，由此可见EZ Mini性能非同一般。

EZ Mini液晶显示屏采用2.7英寸的半反透式LCD，屏幕分辨率为320×240，能显示26万色。320X240是标准的QVGA格式，也是大多数Pocket PC掌上电脑所用的分辨率。虽然2.7英寸的显示屏相比较PSP的4.3寸，NDS的3寸显的小了，但320X240分辨率却不低，图像将更为细腻。比较遗憾的是EZ Mini只能显示26万种色彩，与PSP的1677万色相差甚远，和NDS相同。但是比起Pocket PC的6万5千种色彩已经好太多。特别要注意的是EZ Mini液晶显示屏同时也是触摸屏，和NDS一致，这为EZ Mini的多样化扩展打下了基础。实际使用中，EZ Mini液晶屏的显示效果非常不错，亮度高，可视角度也很大，质素在NDS之上。

另外网络方面，EZ Mini不仅支持WLan 802.11b标准的无线网络，还支持BlueTooth 1.2标准的蓝牙。利用无线网络，用户可以在有热点的地方连接网络。但目前国内无线热点还不普及，蓝牙正好弥补了这一点。而PSP和NDS只有无线网络机能。通过支持蓝牙的手机，EZ Mini同样可以通过GPRS或CDMA 1X访问网络。无线网络和蓝牙两种技术都已经非常成熟，两者结合，的确显示了盛大的精明。

EZ Mini的长为65毫米，宽为28毫米，高为19.5毫米，重量为142克，体积不大。EZ Mini外形趋向于普通掌机，采用GBA式的横向设计。左边是十字方向键，右边则是游戏按键。在左下方，还设计了三个快捷按钮，方便影音播放的操作。EZ Mini的外形设计时尚，只是感觉横向有点过长，如果能再紧凑一些估计会更美观。



▲EZ Mini的构架和PocketPC有很大相似性。

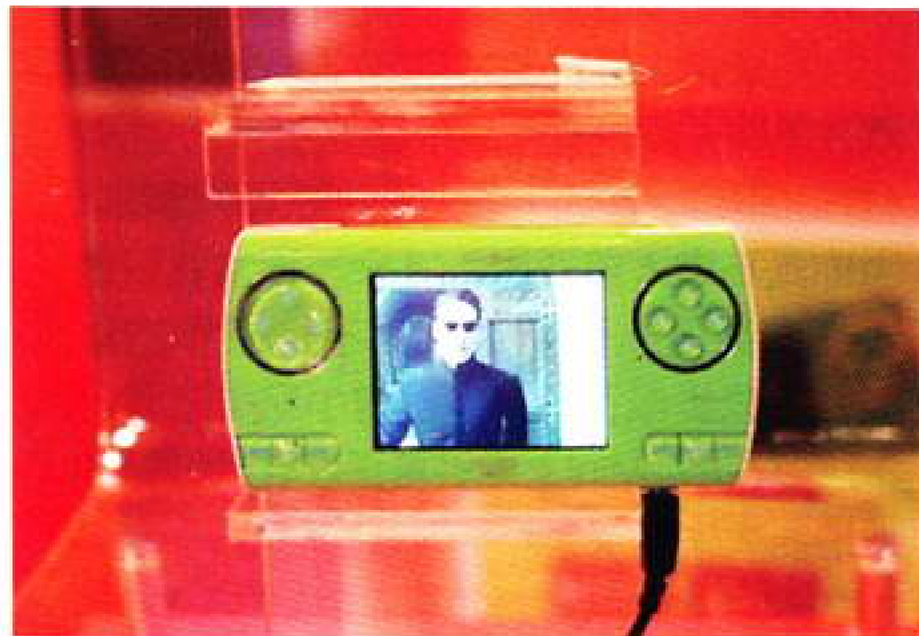
从EZ Mini的整体硬件配置中，我们可以发

现很多Pocket PC掌上电脑的影子。PXA270 CPU、320×240分辨率，支持触摸，这些都是Pocket PC的标准配置。给人以Pocket PC掌机版的感觉。此前盛大宣称EZ Mini是和神达电脑合作的产物。从EZ Mini产品的外观，我们可以证实这点。屏幕上方印着盛大的字样，下方却赫然印着MIO。熟悉Pocket PC的朋友都知道，MIO即神达，国内著名的掌上电脑制造厂商。我们不难猜测，EZ Mini是神达根据自身的掌上电脑生产经验所研制出来的产品。掌机硬件的设计往往不是一蹴而就，网游出身的盛大自然无法在短时间内完成。交给有经验的厂家代为生产和设计不足为奇。不过，神达虽然有较高的设计能力，但还是仅限于掌上电脑方面。和Pocket PC近亲的EZ Mini能否取得大众认可，还需要市场验证。

武艺样样全

PSP发售之初，索尼曾公开宣称PSP是21世纪的Walkman，是一台掌中娱乐终端。由此PSP有了视频播放、音乐播放、网页浏览、图片浏览等多种功能。与PSP相似，盛大同样将EZ Mini定位于多媒体娱乐终端。和EZ Pod、EZ Station的设计思想一样，EZ Mini将成为拿在手掌上的娱乐中心。EZ Pod、EZ Station攻占的是家庭用户，EZ Mini则攻占个人用户。与EZ Pod、EZ Station必须端坐在家里不同，使用EZ Mini可以随时娱乐。在家里，用户通过EZ Pod或EZ Station娱乐，并可以下载内容到EZ Mini，在户外则使用EZ Mini。这样三个产品就搭建成一张完整的立体网络。可以说EZ Mini是盛大EZ战略中重要的一环。

除了游戏功能外，EZ Mini的多媒体性能



▲EZ Mini的影音播放性能不俗。

十分强大，甚至超越了PSP。EZ Mini能播放MP3、WMA格式的音乐文件，也能播放DIVX、MPEG4、WMV格式的视频文件。DIVX是近两年兴起的一种全新的视频编码标准，以MPEG4为基础开发。DIVX的最大特点是拥有高压缩比，并能进行可变比率压缩。使用DIVX技术，可以将一张DVD电影压缩到一张CD-ROM上，并且基本不损坏画质。但由于DIVX视频解压占用资源较大，所以要求硬件产品有着较高的处理能力。EZ Mini的影音播放性能已经和市面销售的PMP设备不相上下。另外EZ Mini还有阅读电子书的功能，支持HTML、TXT、PDB等格式的文件。大屏幕再加上触摸屏，让电子书阅读变得十分方便。EZ Mini可谓武艺样样全。

在EZ战略中，盛大不仅是硬件厂商，还充当内容提供商的角色。盛大同样为EZ Mini提供多方面娱乐内容。这点很像苹果公司为iPod提供的iTunes服务。用户可以在EZ Mini的网站上下载电影、MTV、电子书以及游戏等等。在EZ Mini中，更提供“我的EZ Mini”功能，用户可以将所有下载的内容统一管理。而登陆EZ Mini的帐号是盛大通行证，可以同时登陆《传奇世界》等网络游戏。将所有产品整合，盛大的棋走对了。

内容提供方面，盛大算是有备而来。EZ Mini的资源可以和EZ Pod与EZ Station共享。盛大已经同环球、百代等知名音乐公司签约，它们将为EZ Mini提供音乐。电影方面，目前虽然没有公布合作公司，但相信谈判起来也不是难事，只要分成合理。盛大已经为EZ Mini准备了约1万多首的MTV，这些MTV都是WMV格式的。电子书可谓是盛大的强项。盛大收购的起点中文网是国内最大的中文原创网站。EZ Mini用户可以阅读历史、军事、言情等各类小说3万多册。

游戏剑走偏锋

虽然EZ Mini的多媒体性能强劲，但游戏功能还是EZ Mini的重中之重。否则EZ Mini的外形也不会设计成掌上游戏机的式样。盛大是以游戏起家，游戏特别是网络游戏才是强项。

但就目前来看，EZ Mini在游戏方面没有给人太多的惊喜。游戏机要想在市场中站稳脚跟，硬件是其次，重要的游戏软件。机能


▲EZ Mini支持的模拟器游戏都很古老。

再强劲，没有好游戏，用户也不会买帐。EZ Mini显然在这方面处于弱势。掌机游戏市场已经被PSP和NDS、GBA瓜分，EZ Mini想要进入掌机游戏市场谈何容易。让世界知名游戏厂商为EZ Mini开发游戏，目前来说是"不可能完成的任务"。仅靠盛大自身的制造能力，根本无法满足玩家的需求。

盛大从一开始就很清醒地认识到这一点。所以EZ Mini剑走偏锋，内置模拟器。根据盛大官方的说法，EZ Mini能玩2000多款模拟游戏。不过目前所见到的只有几款游戏，像Taito的《泡泡龙》、《兰博3》、《太空侵略者》等等。游戏画面上看，应该是上世纪八、九十年代的街机游戏。游戏中掺杂着英文甚至日文，没有中文提示。某些游戏不能全屏显示，有黑边。种种情况看来，是模拟游戏无疑，EZ Mini应该是内置了类似于电脑MAME的模拟器程序。这些游戏的年代比较久远，以动作类和益智类居多，画面也是2D平面的。如此古老的游戏能引起多少人的兴趣呢？现在还是未知数。不过EZ Mini的模拟游戏还是玩出了新花样。像《神剑传说2》这些双打游戏，可以进行联网对战。至于之前宣传的MD、SFC模拟器，现在还没有出现。



▲EZ Mini上同样有3D游戏。

除了模拟游戏外，EZ Mini上还有部分专门定制的游戏。著名的掌上游戏厂商Fathammer就为EZ Mini提供游戏，像《狂热高尔夫》、《狂热方块》等等。这些游戏从掌上电脑或者手机平台上移植过来，但是菜单变成了全中文显示，某些还有3D画面，安装文件则是CAB压缩包。PocketPC平台上有不少优秀游戏，再加上EZ Mini的屏幕分辨率等方面的构造和PocketPC基本相同，如果移植过来还是有一定市场的。

EZ Mini的最大亮点还是在于网络游戏。盛大的《传奇世界》、《泡泡堂》、《仙境传说》、《冒险岛》等网络游戏风靡国内，有着众多玩家，也带来了滚滚财源。盛大自然想把自己的优势继续发扬，EZ Mini成了最好的平台。EZ Mini的WLan和蓝牙就是专门为网络游戏而设置的。

盛大计划将运营自己的网络游戏推出EZ Mini版本，离开电脑也能继续游戏。虽然想法是好的，但实践起来却有困难。刚才我们提到，国内的无线热点还很少，玩家不可能时时都待在有热点的地方，然后用EZ Mini联网游戏。至于蓝牙，如果和手机相连的话，首先你的手机要支持蓝牙，其次用户开通GPRS或CDMA 1X上网包月，否则会产生高额费用。但即时条件都具备了，以目前2.5G手机的连接速度，也很难满足网络游戏快速交换数据的要求。


▲EZ Mini版《传奇世界》画面。

目前盛大推出的两款EZ Mini专用网络游戏并不尽人意。两款游戏分别为《传奇世界》和《梦幻国度》，是时下最火的两款网络游戏。但当你真正进入游戏时，才会发现游戏只是外表光鲜罢了。两款游戏都不是原作的移植版，而是类似于外传性质的小品类游戏。原本想要在EZ Mini上体验真正《传奇世界》的人恐怕要大失所望了。

EZ Mini版《传奇世界 胜者为王》中，玩家只能选择武士一种职业。游戏类型是



▲EZ Mini版《梦幻国度》变成了养成游戏。

RPG，最终目的是要把兽人族进攻的先头军消灭。游戏在系统和操作方式上和《传奇世界》非常相似，并能和网游帐号绑定。《梦幻国度梦中精灵》缩水更为严重，变成了宠物养成游戏。玩家要饲养宠物并让其进化到不同形态。两款游戏模式都是单机游戏、直接联网，和普通网游游戏方式不同，大多数情况下是在单机状态下运行的。游戏支持按键的同时还支持触摸屏操作，方面玩家操作，特别是打开菜单使用物品、更换装备时。另外游戏为全中文显示，让玩家备感亲切。

低价取胜

EZ Mini能不能普及，除了游戏外，很重要的一项是价格。此前国内有媒体报道说售价是2000元以下，接着马上有媒体跟风评论，说2000元以下真是超值。大家都知道，游戏机制造厂商都不依靠硬件赚钱，而是依靠游戏软件授权金来补贴费用。毕竟只有低廉的价格才能推动硬件普及。相信盛大不会不明白这点。

由于EZ Mini的硬件构造和PocketPC极为相似，我们先来看看和EZ Mini相似配置的PocketPC售价为多少。Dell X51 PocketPC采用了和EZ Mini相同的416MHz PXA270处理器，64MB RAM、128MB Flash ROM，带有蓝牙但不带WLAN功能。在戴尔的中文官方网站，此款产品售价为2399元。这样看来，EZ Mini售价在2000元以内是完全有可能的。

如果EZ Mini卖2000元，在PocketPC中不算贵，但EZ Mini的竞争对手不是PocketPC。PSP的售价是19800日元，NDSL的售价是16800日元，EZ Mini的2000元远远高于两者。闪存式的PMP1000元左右就可以买到，硬盘式的PMP也才2500元左右。所以EZ Mini 2000元的售价还是有些偏高，如果价格能降到1500元左右才具有相当的竞争力。

神达是国内资格最老的掌上电脑生产厂商，其生产的PocketPC曾一度以低价闻名，成本控制应该不是问题。作为纳斯达克上市公司，盛大手中并不缺钱。有媒体爆料，盛大手中握有4亿现金，还是美元。如果盛大认准了EZ Mini，像微软卖Xbox 360那样卖一台赔一台也不是没可能。

展望未来

从EZ Mini的设计来看，EZ Mini不是盛大仓促上马的产品，而是进行了相当仔细的市场调研后的产物。EZ Mini的设计参考了众多掌上设备，并加入了盛大自己对掌机产品的理解。从QVGA格式的触摸屏就可以看出这一点，同时借鉴了NDS和PocketPC的优点。客观上评论，EZ Mini的硬件设计已经十分出色，现在的关键是如何充分利用硬件特点，推出适合EZ Mini的服务。

盛大可以不依靠EZ Mini的硬件来赚钱，但却可以通过内容服务收取费用。EZ Mini的音乐、电影、电子书下载都可以列入服务项目。盛大可以按单个文件下载收费，也可以实行包月收费。众多的音乐公司、电影厂商也应该乐于和盛大进行分成。

EZ Mini不可能争取到众多游戏厂商为其开发游戏，其支持的模拟游戏也缺乏足够的吸引力。所以EZ Mini应该发挥自身的优点，推出更多的网络游戏。网络游戏的玩家有着极高的忠诚度，即使只有几款网络游戏，也有可能改变EZ Mini的命运。盛大要做的，不是推出《梦幻国度 梦中精灵》这样的外传游戏，而是应该推出电脑网游的E Z Mini版。将电脑网游比较完整的移植到EZ Mini上来。另外，还要实现EZ Mini版网游和电脑网游的信息共享。玩家在家里用电脑玩网游，出门后可以继续用EZ Mini战斗。中国即将开始建设的3G网络将是EZ Mini的重要契机。EZ Mini可以利用3G高速网络彻底解决网游数据交换问题。


▲EZ Mini应开发更多的网络游戏。

EZ Mini，还有很长的路要走。作为一款有着国产血统的掌机，EZ Mini值得我们每一个人去支持。

文 马修

罗技的大陆行货PlayGear系列PSP周边

神游机、大陆行货版PS2、小神游GBA、小神游SP、iDS、iGBM……随着游戏主机的行货化，和游戏主机相关周边也开始进入国内了，以前给大家介绍了游戏专家(GAMEXPERT)。这次说的则是在国内有相当高人气的罗技(LOGITECH)的四款面向中国大陆发售的三款行货周边。

专用保护盒

PlayGear是罗技为PSP量身定做的配件系列。外壳为聚碳酸脂材料，结实并具有遮阳功能。盒盖可以向后折叠270度，而且能很方便地使用PSP的插孔、接口及转换开关，参考售价170元——不过无孔不入的D商是已经弄出了假PlayGear PSP专用保护盒来骗人，让罗技官方不得不特别发布真假保护盒的鉴别方法，大家买时也要注意哦。





神音耳机

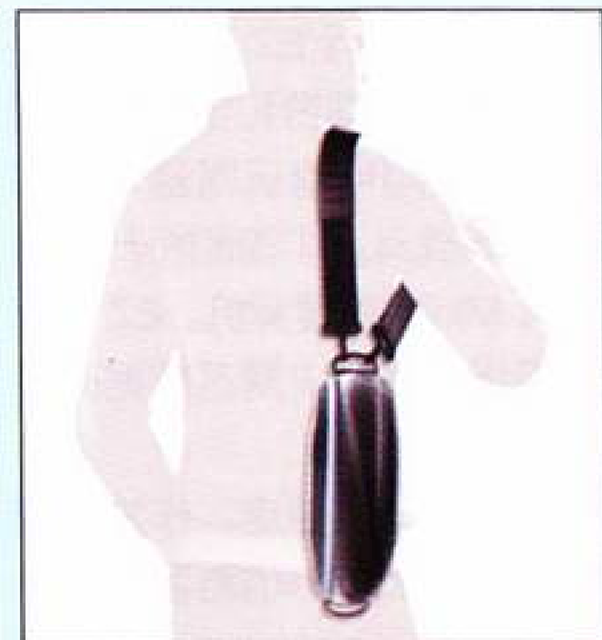
神音耳机是罗技推出的高质量耳机，这款具有时尚外形和优秀音质表现的耳机采用9mm钕驱动器来提供高质量的音质，还提供了三套不同大小的舒适耳塞，可供使用者按照自身情况更换，罗技还真是体贴哦！



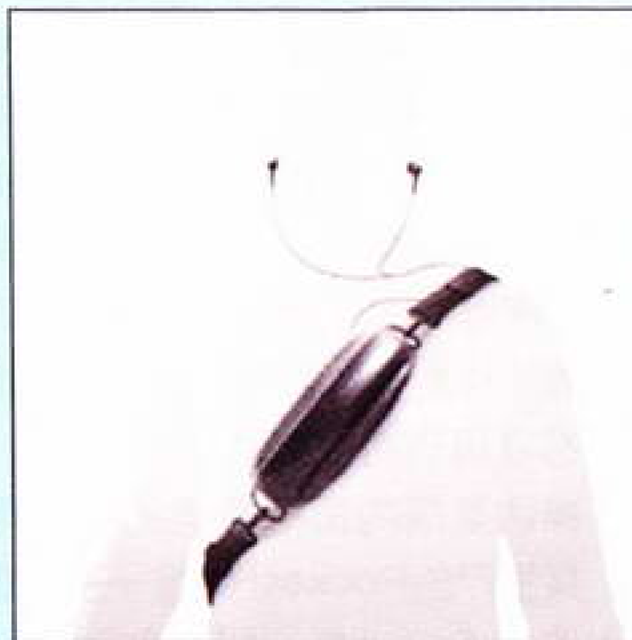
专用携带盒

罗技的PSP专用携带盒能装3张UMD光盘和4个记忆棒，大容量是它的特点之一，此外，宽大的防止绞缠的背带看上去也很硬派，这个携带盒官方参考价格为299元。









北通外挂锂电池评测

文 头文字H 编 马修

PSP是一个外形漂亮且机能强大的掌机，但在持续游戏时间上并不让人满意。由于官方电池有加密设置，因此PSP的非官方电池类周边大多是外挂式电池。这次给大家介绍的是北通推出外挂式锂电池。



北通的外挂锂电池有260和261两种型号，容量分别为1800mAh和3600mAh。用“外挂电池+PSP电池”充电和“电源+PSP电池”大同小异，具体如何搭配使用这里就不赘述——接下来就测试大家最关心的，比如电池是否真有1800mAh和3600mAh的容量？我们临睡前给电池插上电源充一晚上，会不会有什么危险……



先试1800mAh的260，电池挺轻，黑色磨砂外壳拿在手里感觉挺舒服；上下端各有一个端口，分别是输入端口和输出端口，两个端口的内径和插针直径都不同，可以避免插错短路的尴尬；由于输入输出都是5V，因此可以直接用PSP电源来给外挂电池供电，外挂电池当然也是直接给PSP供电——一个外形普通却很有质感的电池加上一根输出线以及一张服务保障卡，就是整套包装里的全部。

将电池插上电源，正面的指示灯便开始闪烁起来——充电时指示灯一直在闪，摸摸电池表面，虽然发热，但温度一直正常。大约用了整整半天的时间，电源指示灯才停止闪烁持续亮起来，这表示电池已经充满电了。把电池用输出线接到自然放电到关机的PSP上后，PSP的电源指示灯亮起，两个多小时后，电源指示灯灭掉，打开PSP，三格电充得满满的，而260电池本身也只剩少许的余电。

接下来测3600mAh的261了，261的外表和260一模一样，但正面商标下写的是3600mAh——这个大容量的家伙从下午四点开始充电，充到半夜，电源指示灯还在不知疲倦地闪着，等到第二天早上九点来看这个电池包时，终于发现电源灯在持续地亮着，充满了！拿起电池，其外壳温度已经和室温一样了，这说明电早已充满，而且电池确实具有过充保护功能。接下来就给PSP充电吧，这次的261要给两台用尽电的PSP给充满电才能证明它的名副其实，先给白色PSP充电，充了大约2小时15分，电充满了，系统界面下的电池图标三格全满且不再跳动；接着立刻给另一台放尽电的黑色PSP充电，又用了两个多小时，黑色PSP的电也和白色PSP一样充满了。而此时的261电池，也仅剩少许的余电了。和260一样，少许的余电应该是防止过度放电的保护设计之一。

测试的结果令人满意，两款外挂电池的实际容量与标志容量相当，并具有过充、过放保护等安全措施，电池本身体积也不大，可以很放方便地放在口袋手袋里。经常带着PSP外出又好和PSP打持久战的玩家们可以考虑这两款国产的高品质外挂电池哦。另外，北通已推出数码防伪标签，大家留意！



文 NW旅团 aironline 编 马修



自制PSP增强方向键

自从PS问世以来，其手柄那分开成四个点的方向键就受2D格斗玩家的诟病，虽然适应后感觉还算不错，但做到了到了PSP上就有点力不从心了，很多玩家对于PSP上的2D格斗游戏讨论的通常不是这个游戏本身如何，而是那不争气的方向键是如何影响游戏手感的。当然，也有玩家属于死忠类型的，主张“方向键不行不还是有滑杆么，试试用滑杆吧，搓啊搓啊就习惯了”。笔者为这个问题困扰了很久，终于放弃了“搓啊搓啊就习惯了”的希望，打算自己来解决PSP的方向键问题——

是什么影响了PSP的2D格斗手感?

首先我分析一下方向键手感不佳的原因。所谓方向键手感不佳，并不是指方向键不够灵敏或者是键程设置不合理。实际上，方向键在四个方向上都是相当灵敏的。方向键手感不佳主要体现在输入斜方向指令和格斗游戏的一些复杂指令(俗称搓招)上。

输入斜方向的指令需要同时输入两个垂直方向的指令。由于PSP方向键是四个方向分开式的设计，而且方向键的高度不高，中心位置比边缘位置更低，这就让输入斜方向指令时大拇指的着力点分散在两侧。着力点的分散，使两个垂直方向的指令同时输入变得困难，这就是斜方向不灵的原因。例如波动拳指令的输入过程为↓↘→，PSP的方向键可以让我们准确无误地输入↓和→，但是↘就可能出现输入不完全的情况。这和上面的谈到的原因是一样的。此外由于PSP方向键的分离式设计，↘和其他两个步骤过渡的时候会有一种手指运动在高低不平的表面上的感觉，这也是影响操作感的一大原因。

那就一起来修改吧!

找到了原因，那么就针对这个原因进行改善吧。我参考了一些成功的方向键设计，例如GBA的方向键和一种近似圆形的方向键。发现了以下事实：

GBA的方向键在发出斜方向指令时。着力点在方向键四个臂的中部。相对于PSP方向键来说，着力点集中得多，更利于准确输入指令。由于GBA方向键面积很小，搓招时大拇指无需做出明显的移动，只要改变着力点的位置就可以了，因此并不影响手感，但这对于PSP方向键没有借鉴价值。

圆形的方向键在输入斜方向指令时，大拇指的力直接作用于斜方向，着力更加集中，在搓招时，由于过渡平滑，不会让大拇指有不适的感觉。

由于我只是个人DIY，所以能省则省，找一个圆形的东西比找一个十字键要容易多了，因此，我决定将PSP的方向键改良成表面较为平坦的圆形。把PSP拆了改造太麻烦了，也不利于推广，我决定选择最简单的方式：在方向键上再盖一个方向键。

圆形的东西太好找了，一枚一元硬币就能解决问题，但是如何让一枚硬币老老实实的盖在PSP的方向键上呢？解决方案有很多，但是要不很麻烦，非个人之力所能为；要不就挺蠢——比方说Capcom送的那个增强十字键，居然是用不干胶粘在PSP方向键的——这不就把PSP的方向键弄坏了么？而我在这个愚蠢的方



案面世之前就找到了一种简单的方案，这个方案的灵感主要来自北通公司送给我测试的PSP硅胶保护套。

如图所示，这个PSP硅胶保护套的方向键位置正好是一个凸起的圆形。这简直就是专门为安装增强方向键设计的。我在这个位置塞了个一元硬币，惊喜地发现，用PSP玩《格斗之王》，八神腰不酸了，腿也不疼了，可以斜方向跳了，暗勾手也怎么放怎么出了，连一套13HIT也不费事了——有搞头！



有搞头归有搞头，但是就这么塞一个硬币就成了增强方向键，那技术含量也太低了。再说这硬币要是在套子里不老实就不好了，把PSP的方向键磨坏了就更不好了。得改进改进。以下省略我的思路若干字，直接报告改进步骤和成果，有兴趣的朋友也可以跟着做，很简单的。

首先是准备工具，我找来一段热融胶。热融胶这玩意五金商店一般有卖，样子就象一段细长的蜡烛。我这个是从工具箱里翻出来的，寒碜了点，大家凑合看吧。然后是一个镊子（没镊子用钳子或者铁丝网都行），一把铅笔刀，一个打火机，一枚一元硬币，一个超市买东西送的塑料带——这些玩意都不值钱，惟一值钱的东西是北通公司出的PSP硅胶保护套，大概48元左右。



我先在热融胶上切下大概5mm的一段，将它放在一元硬币上，再用镊子夹住硬币，用打火机的小火苗在下面把热融胶烤化。然后放到桌子上凉一会。这张图是我同事摆的POSE，他犯了一个错误：镊子夹得太多了，其实应该只夹住边缘一点点，尽量减少沾上热融胶。趁这个功夫我来回答某些朋友心中的疑问："这算不算毁坏人民币啊？"





别担心，这是硬币，我只是在硬币上加了点东西，硬币本身没有被破坏。想恢复它的货币功能只要把热融胶烤化再擦掉就行了。至于之前提到的钳子和铁丝网，现在应该知道，那都是用来帮助固定硬币以利于加热的。

冷却的热融胶在硬币上形成了一个较为平整的覆盖层。趁它还没完全冷却，从塑料袋上剪下一片，将这片塑料膜贴在热融胶上。然后用手把四周的热融胶向中心挤压，让中心部分稍微厚一点。注意覆盖塑料膜的时机，不能太早，否则会被烫化。

冷却以后再次用打火机加热10秒种，这是为了让热融胶变软。我之所以让热融胶冷却再加热，是为了掌握时间，因为加热的火候掌握不好的话，高温会弄坏塑料膜，影响之后的步骤。

下面是难度最高的步骤了，这需要速度和一点点的技巧。将硬币翻转，让热融胶那一面盖在PSP方向键上，然后按压硬币，八个方向都要用力均匀的按压，特别是四个斜的方向一定要尽可能的压到底。压出来的效果就是图中那样。



用铅笔刀修一下周围溢出来的热融胶，再看看四个斜方向的边缘部分是否高出了硬币表面，把高出的部分修掉。这一点很重要。因为PSP的方向键按到底的时候几乎和PSP表面平齐。如果增强方向键周围没有修平，当你按增强方向键的斜方向的时候，PSP的方向键可能会按不到底——俗称接触不良。

冷却后把这个小玩意塞进北通PSP保护胶套里试试吧！记得要和原先按压时的方向一样。是不是手感提高了不少？假如发现某个方

向反而变得不灵了，那估计就是我上面提到的问题，如果修过以后还不行，好办，再把热融胶烧融重压就行了。你可以重复这些步骤几遍，直到满意为止。但根据我的经验，这么简单的步骤应该不需要多次返工的。

后记

老实说我不是很满意这个方案，首先这玩意档次不高，还得非要给PSP套个胶套，而玩家不一定喜欢给PSP带个套子。再者，实现这个方案的成本还是比较高的，怎么着也得50块钱。其实我已经有了一个更好的方案，这个方案类似PSP的《街头霸王ZERO3↑↑》附带的那个增强方向键。可以完美地解决安装问题，简单稳固而且不会弄脏PSP的表面。不过这个设计恐怕不是我个人可以制造出来的。我已经把我的设计提交给了北通公司，希望借助工业的力量帮我和希望能在PSP上爽快地玩格斗游戏的玩家们完成这个心愿！

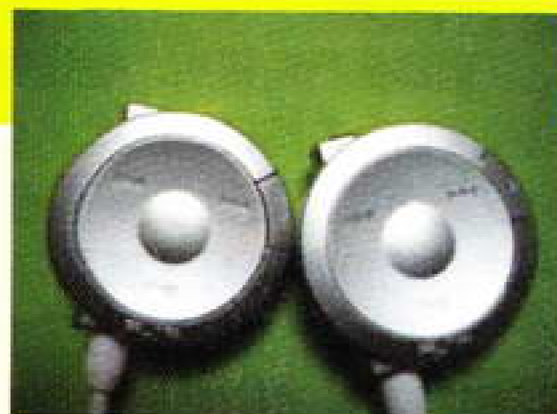
识别PSP线控耳机的真伪

说掌机周边市场鱼龙混杂毫不为过，不仅是周边之间存在质量上的巨大差异，外表看起来像模像样的原装周边也可能是假货。而在PSP周边中，最被JS常用的是用高仿组装线控和耳机替换豪华版中的原装配件。骂JS的同时，我们更该学学如何鉴别，下面是识别PSP线控耳机真伪的方法，大家仔细看哦。

提供：南京新世界

原装和市场上的高仿组装线控对比

正面对比

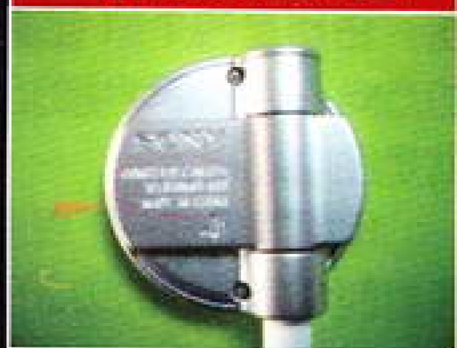


左边是市场上最接近原装的线控，外表看起来似乎相差无几，但它的色泽度比原装的要差。右边的是原装的，表面为磨砂材质，光泽适中。

背面比较

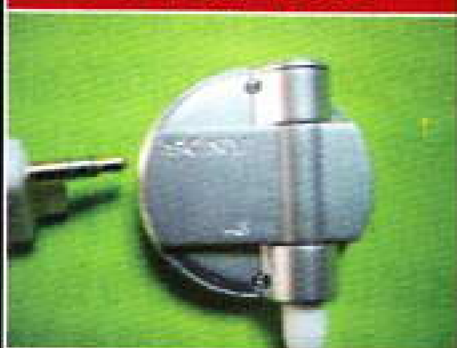
背面比较一目了然——从“SONY”字样和PS LOGO中间就可以辨别出真伪。





原装线控背面

价值200多元的原装线控背面，红色圈内有清晰的英文文字：
COMPLIES CANADA
ICES/NMB-003
MADE IN CHINA



组装线控背面

价值20多元的高仿组装线控，背面空空的，没有原装的英文字样。

其他

1.原装线控为磨砂色泽，皮线很白，摸起来比较柔软。

2.原装的螺丝十字口棱角分明，组装的有些模糊不清.

3.原装索尼耳机音质清晰，价值200多元人民币；而组装假冒索尼耳机市场价才20多元。

总结：只要把色泽、螺丝、插孔、皮线等都仔细看清楚，一般都能辨别出它们的真伪。各位买机器时，只要多加留意即可避免上当受骗。



文 掌机王阳光学员 Nebel 编 马修

硬件短消息

差不多到了开学的时间了，莘莘学子又要为自己的未来而努力了。掌机的周边非常丰富，看看硬件短消息，看看琳琅满目的周边，其实也是对自己的掌机多增加了一些了解。

PSP周边套装

最爱出套装的周边厂商DreamGear目前又公布了更多的周边套装——16件套装，里面装的东西包括1个PSP扬声器、4个UMD盒、3个滑杆帽、1根USB连接线和、1根数据线、1个机盒、1个车载充电器、1个可更换透明壳、1个屏幕清洁布、1个挂机带以及一个充电器。



说起来很吓人也很累人，不过套装中确实已经包括了几乎全部能够用到的周边用品。价格目前还没有公布，但是如此丰富的"材料"想必也是价格不斐吧。能够一次到位地配齐附件，也算是方便了玩家。

NDS Lite屏幕保护贴

虽然说会赚钱的商人往往会先人一步占领市场，但Keys Factory打着NDS Lite旗号的屏幕保护贴还是让人觉得怪怪的——毕竟NDS Lite和NDS在屏幕尺寸上根本就没变。因此所谓的"NDS Lite用"其实不过是一种吸引眼球的广告手段。(最起码现在看是这样。)



GBM小手柄

GBM可以说是迄今为止最符合"短小轻薄"理念的掌机了，不过短小得有些过头了，手稍大一些玩起来都觉得别扭……不过GBA SP时代就有的那种增加手感的小手柄倒是多少解决了这些问题。专门搞迷你产品开发的"Green House"就发布了这么一款，并且是附带喇叭的那种——GBM的扩充手柄再大也大不到哪去，喇叭倒是解决了GBM声音过小的问题。小手柄预定3月中旬发售，将推出黑、银、红三种颜色，价格目前还未定。



哆拉A梦主题NDS包

著名周边厂商HORI最近推出了一款哆拉A梦主题的NDS包，同时也有三种颜色的NDS卡带收藏盒，预定在3月2日发售。天蓝色的背景上有着机器猫各种各样的表情，或喜或怒，看到这些熟悉的图案，能勾起多少童年的回忆呢？MM拿起来，定会显得很可爱，但是我等男儿拿这这样一个包包走在街上，希望不会被人说成是幼稚才好啊。对了，3月2日也是NDSL的发售日哦。



PSP多用充电盒

这个像个PC液晶显示器的东东竟然是个PSP多用充电盒！HORI推出的这款充电盒的设计可谓巧妙。平时可以当作PSP的收藏盒用来携带PSP，在欣赏视频或是音乐的时候，它可以将PSP支起并且可以根据玩家的喜好来调节角度。当然，在PSP没电的时候还得充当座式充电器。虽然功能丰富，但1995日元(约人民币143元)的价格对于不少玩家来说也不算便宜。



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

2006年2月23日从网上传出一个爆炸性的新闻，外国一个黑客组织放出一个名为“MPH”的PSP专用LOADER程序，利用该程序，玩家可以玩到《横行霸道》、《MGA2》、《超级机器人大战MX》等十多个2.0以上版本的PSP游戏。经过验证，这些游戏均可以流畅运行且正常记录！PSP的破解终于度过了冰河期！

掌机市场的行情依旧我行我素地起伏着，玩家们就像是大海中的小舟，永远都不知道将被大浪带到何处。可以预见的是，MPH将再次带动PSP的销售热潮，PSP主机的售价很有可能将小幅度提升。和2月初的行情相比，PSP的售价涨了少许。前段时间终于从2100元跌回到1900元的1.5普通版PSP，最终在奸商的炒作下涨回到了2080元！下面让我们来看一看和PSP有关的详细报价信息：1.5黑色普通版2080元，豪华版2280元；1.5白色普通版2180元，豪华版2380元；2.01白色普通版1500元，豪华版1700元。

看起来，现在确实不是购买PSP的最佳时机。但从笔者实地考察的情况看来，PSP的销量实在是高得恐怖，几乎每一家店都有好几群人在挑机，相反购买NDS的玩家却很少看到。估计刚过完年，大家都想趁着高兴劲儿买一台PSP给自己做新年礼物吧。很多初次接触PSP的消费者都对它的各种功能很感兴趣。至于它究竟是卖1500元或是2080元，可能对他们来说已经不那么重要了。

前段时间由于破解陷入低迷，因此市面上对UMD游戏的需求也大大的增加了。一些新出的游戏售价如下：《横行霸道》售价350元、《怪物猎人》售价340元、《怪物王国》售价310元、《FIFA 2006》美版售价320元、《大江户千两箱》售价320元、《幻想水浒传1+2》售价320元、《头文字D》售价300元。《女神侧身像 蕾娜斯》也于2月28日火速到货，售价320元。

这些游戏的价格相差其实都不大，几个大作稍微贵一些，而大部分游戏都稳定在300元出头。一批老的经典游戏例如《山脊赛车》等也都有“BEST”版出售，价格在200元甚至更低。

记忆棒方面有些好消息，首先是组装2G记忆棒持续大跌，在网络上有些商人已经卖到了500元的超低价格，而在店里面则要550元甚至更高价格。原装SanDisk宏體行货2G记忆棒在网上的报价为888元。目前购买2G记忆棒的最佳选择就是500元的Sony组装棒或者888元的SanDisk原装棒。在国内很多城市的游戏店，组装棒都卖到七八百元甚至更高，而原装记忆棒也几乎不进货，请大家在购买时务必区分原装组装，并适当还价 以免上当。

我们再来看看任天堂的掌机，NDS继续保持无货状态，偶尔有些游戏店会出售美版翻新NDS或者神游iDS。这两款机器的价格分别是930元和980元。尽管如此，大部分游戏店还是有价无货，因为商家、玩家都在等待3月2日发售的NDSL。在2月28日这一天，香港的水货商人开始销售NDSL，深圳各大游戏店都在下午将NDSL摆上了柜台，当日的售价高达2600元左右，NDSL在JS的测试下已经证明可以利用PassMe2玩烧录游戏，不过目前尚不清楚是否可以刷机。看来新一轮的炒作风波又开始了，根据以往的经验来看，一两个月内即可降到一个比官方售价稍贵的层次，笔者估计4月份左



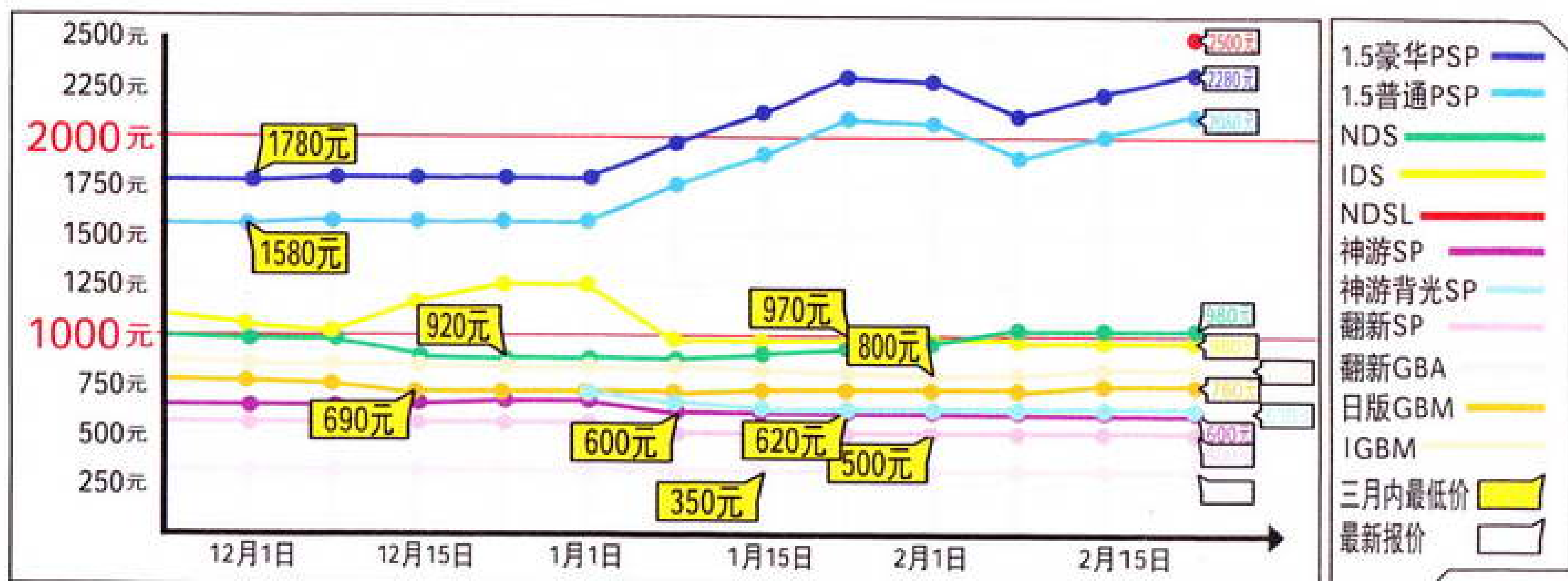
右应该为1400元甚至更低，大家还是别去做冤大头了，忍一个月也没什么大不了的。

和NDS一样，GBM的出货量也略显乏力，日版GBM售价涨到了760元，港版GBM售价790元，iGBM售价850元。针对GBM，很多店都不愿大力进货，问其原因，回答说“买的人实在是少”。很多人都宁愿选择SP也不愿意选择GBM，加亮版SP售价630元，老版SP售价600元。这款机器的销量曾经一度逼近PSP，很多家长都在小孩开学之际购买SP当作礼物。看来好东西不容易被人们遗忘。

最新NDS游戏《圣剑传说DS》售价370元(炒作价格，建议大家等一等)、《三国志DS》售价340元、《死神》售价330元、《帝国时代》美版售价300元，其余新出的游戏不多。

烧录卡方面，SC-SD受到了广大玩家的狂热追捧，年底的时候因为工厂停工导致缺货，直到现在很多游戏店都没有货源。少数幸运的代理商拿到的也是高价货，其价格从240元涨到了260元甚至更高。实用、廉价让SC-SD成为了广大玩家的新宠。相反，SC-CF版则由于体积过于庞大而遭受冷落，价格从240元跌到了200元也仍旧无人问津。至于价格相对昂贵的M3，体积比SC-SD要大1厘米，价格是SC-SD的两倍……除了SC和M3，GBALink Ⅱ和G6的售价仍旧保持不变。GBALink Ⅱ售价666元，1G、2G、4G三种规格售价依旧为1050元、1200元、1400元。

从广州的销售情况来看，SC-SD的销量最高，其余品牌的烧录卡销量都很一般。在NDSL已然公布的今日，各大烧录卡厂商都准备更新设备了，谁可以最先设计出最小巧最实用最廉价的烧录卡，谁就能够引领下一场战斗的主流。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者)	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2280	2080	980	930	850	760	600 (背光630)	500 (翻新)
广东深圳	久圣电玩	1750 (2.5版)	2250(1.5版) /1500(2.5版)	—	1080	—	750	—	650
广西南宁	鸿立电玩	2126	2020(1.5) /1683(2.5)	1023	995	850	755	680(背光)	—
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1850	1650(1.5缺货)	1100	1250 (带一正版卡)	—	830	680(背光)	—
天津	MARS电玩店	2200	1820	1050	—	780	—	680(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	2200	2000	1080	1120	800	800	630 (背光670)	630

PSP代1G卡￥2200	1.5￥2250	2.5豪￥1750	2.5普版￥1500	NDS美版￥1080	SP650	GBM￥750

文 Binbin30 编 铭风

PSP热点新闻追踪

PSP的官方游戏破解在沉寂了一段时间之后又有了突破。2月23日对于所有使用1.5版PSP的玩家来说是一个幸福的日子。在使用一个叫MPH 2.0的引导程序后，1.5系统的PSP终于能够运行《GTA 自由城故事》了。阻碍2.0游戏破解的瓶颈已经再次打开了，笔者相信随着MPH2.0游戏引导程序的更新，将来会有更多2.0游戏将会得到破解。

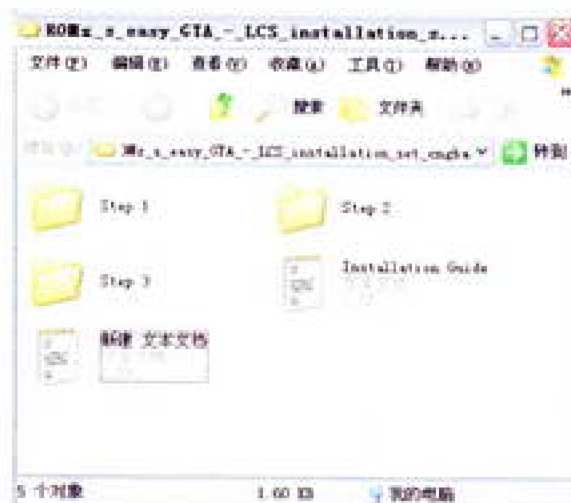
一、PSP周边情况

这段时间的PSP市场正好恰逢学生准备开始上课，众多学生已经返校了。所以这段时间的PSP销售情况也相当理想。在PSP主机价格上面，1.5普通版本PSP零售价格在2080元，相比2.5普通版的PSP的零售价1570来说2080可以用天价来形容了。不过由于这是最后一批1.5版的PSP，所以不少玩家还是宁可花多一些钱来购买1.5版本PSP。这段时间正好恰逢2.0版本的PSP官方游戏再次得到了破解，1.5版本的PSP更是卖得欢了。由于2.5版的PSP主机并不能够运行官方的PSP游戏，所以在销售2.5版本机器的时候，二手的PSP游戏的销售情况也很理想。某店铺原来多达30多盘的二手游戏目前只剩下了3张左右。看来2.5版本PSP的销售也能够带动一部分正版UMD游戏的销售。由此看来，SCEI的升级版本策略在成功阻击官方游戏遭到不断破解的同时，也能够给正版游戏带来实质性销售的提高。

二、PSP破解情况

这一刻也许等待得太久了，PSP万众期待的PSP大作——《GTA 自由城故事》终于能够成功地在1.5版本的机器上面运行了。而将这个不可能的任务再次完成的小组就是发布了2.0降级1.5程序的MPH小组。MPH小组通过一个MPH 2.0游戏引导程序来引导《GTA 自由城故事》，游戏运行和存档都没有问题。为了能够让更多的玩家都掌握1.5版本PSP运行《GTA 自由城故事》这个游戏的方法，笔者就在这里对MPH 2.0游戏引导程序的使用方法做一个介绍。

由于原版程序涉及到比较复杂的操作步骤，所以有热心玩家制作出MPH引导程序傻瓜包，下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/fangcun/soft/MPHLoader.rar。解压缩之后，就能够看到Step 1.Step 2.Step 3这3个目录。（如右图）



通过阅读Installation Guide文件的帮助说明，就可以按照步骤来操作。首先将Step 1目录中的PRX2_0_0目录复制到《GTA 自由城故事》游戏数据中的\PSP_GAME\USRDIR\这个路径内。由于原来《GTA 自由城故事》游戏数据属于ISO镜像文件，并不能够直复制数据。所以需要首先将游戏数据解压缩。解压完成之后应该看到这样的目录。



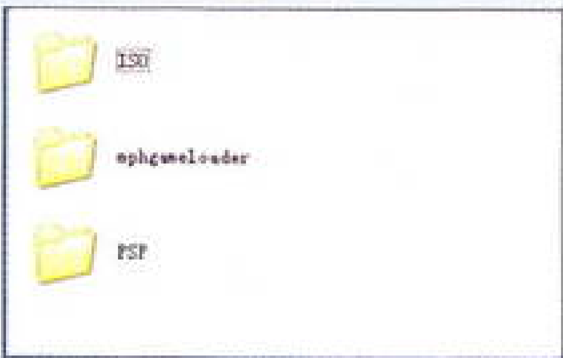
▲《GTA》游戏数据解压之后得到的文件。

将相应文件复制上文所说的相应地点后，再使用UMDGen这个专门制作PSP游戏ISO镜像文件的软件来制作能够被PSP正常识别的ISO文件。将刚才复制完成的《GTA 自由城故事》游戏数据拖放到UMDGen 2.0软件里。用软件来重新制作《GTA 自由城故事》ISO文件。这样就能够得到一个重新制作好的《GTA 自由城故事》ISO文件。

再接着就是将"Step 2"这个目录下的MPHGAMELOADER目录复制到记忆棒根目录当中。


▲UMDGen 2.0软件。

然后再打开"Step 3"这个目录，将MPHGAMELOADER和MPHGAMELOADER%目录复制到记忆棒的PSP\GAME\目录当中。由于MPH2.0游戏引导程序并不是一个完整的引导程序，所以要运行《GTA 自由城故事》游戏还必须使用UMD EMULATOR 0.8C软件的配合。所以各位玩家的记忆棒中一定要安装有UMD EMULATOR 0.8C这个软件。然后将重新制作好的《GTA 自由城故事》游戏的ISO文件复制到记忆棒的ISO目录当中。这样所有的准备工作就做完了。下面就是如何在PSP上面运行游戏了。



▲准备工作完成之后，记忆棒应该包含这些目录。

首先运行UMD EMULATOR 0.8C软件，将ISO emulation mode选项选择为system menu模式。如下图那样设置。



然后选择GTA.ISO这个游戏镜像文件，按×键就能够模拟了。模拟的时候，UMD EMULATOR 0.8C软件将会自动退回到PSP系统菜单状态。这个时候请插入一张UMD光盘(任何类型的UMD光盘都可以)这个时候，光盘的图标和内容已经变成《GTA 自由城故事》游戏了。然后运行记忆棒的MPH2.0游戏引导程序。出现一个黑色界面，短暂的读取之后就能够成功运行《GTA 自由城故事》游戏了。



▲运行MPH2.0游戏引导程序。

上述的步骤在实际的操作中是很容易就完成了。各位玩家通过上面的详细方法都能够成功地运行《GTA 自由城故事》。当然MPH 2.0游戏引导程序并不仅仅只支持《GTA 自由城故事》这一款游戏，通过不少玩家的测试。目前

发现该MPH 游戏引导程序能够正常运行《机器人大战MX》、《海豹突击队》、《机关》、《合金装备Acid 2》、《英雄传说 海之槛歌》、《伊苏6》、《蛊惑狼赛车》、《三国志6 中文版》、《反乱猎人X》、《狂热PuyoPuyo》、《喷气机GO》、《大战略》、《打工地狱》等十多款游戏，而且数目还在不断增加中，甚至连最新的《幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ》和《女神侧身像》都可以支持，不过这些游戏也都必须先像《GTA》那样的替换游戏数据操作才行，准确来说，是用专门软件解码ISO中的相关文件。原版的ISO是不能直接引导的。

笔者在这里提醒以下各位玩家，如果发现在使用UMD EMULATOR 0.8C软件模拟PSP游戏ISO镜像文件的时候，提示插入光盘不能够被读取的英文信息。大家可以不需要理会它的提示，直接运行MPH 2.0游戏引导程序就会直接运行游戏了。目前MPH 2.0游戏引导程序不足之处就是还不能够支持待机功能，也不支持联机。所以各位玩家在运行游戏的时候要注意，不要使用待机功能。目前需要2.0系统才能够正常运行的大作《怪物猎人 携带版》还不能够使用MPH 2.0游戏引导程序正常引导，所以MPH引导程序还需要不断的更新。不过笔者认为破解掉《怪物猎人 携带版》也仅仅是时间问题了。说不定在大家阅读到本篇文章的时候该游戏已经能够正常运行了。

三、模拟器情况

1.NeoGeo CDZ 模拟器



这次发布的NeoGeo CDZ模拟器0.1.7b2版本主要是进行存档测试而发布的。主要更新情况如下：1.用L/R键在不同页面中切换。2.选择一个存档槽，左/右用来选择储存还是读取，然后用圆圈确认。3.每个游戏能最多有10个存档槽。4.根据NeoGeo CD的系统规格，存档数据不能再小了。它需要花些时间来写到记忆棒上。5.当写入记忆棒中时，请等到记忆棒读写指示灯熄灭再关闭PSP主机。不然记忆棒上的文件会被损坏，如果出现严重的情况必须格式化记忆棒才能够解决。这个版本的模拟器的目的就是测试存档使用，对模拟器开发有兴趣的朋友可以来测试该模拟器。

模拟器下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4963。

2.Homer's RIN模拟器

在Mirakichi停止开发RIN模拟器之后，国外软件高手Homer接着继续开发，目前修改的最新版本为3.0版。该版本的更新情况如下：1.改进了声音功能。2.加入存档的保存时间。3.加入对快速存档的支持。4.存档能够保存成为PNG压缩存档格式。5.加入支持zip格式的压缩ROM的读取。6.加入墙纸PNG格式支持(选中一个PNG按Start键)。7.加入重置ROM选



项。8.加入从模拟器退出选项。9.兼容更多ROM，模拟游戏速度更快。10.加入电池信息指示器。11.Pro Action Replay金手指数据支持。

这款PSP上面的GAME BOY模拟器的功能已经非常完善了，模拟的速度已经达到全速了。想在PSP上面怀念GB游戏的玩家可以下载这款模拟器。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4888。

3.NeoCD PSP



该模拟器是开发者ZeLurker的NeoGeoCD模拟器的快速修正版本。该模拟器基于yoyofr开发的NeoCD PSP v0.5版本来修改。该版本修正了原来v0.9版本的一个严重的错误问题。原来0.90版本的错误会导致某些游戏在运行过程中断游戏，此外其他速度超过100%的游戏和有移动视角的片头动画的游戏会发生崩溃的现象。如果觉得原来yoyofr开

发的NeoCD PSP v0.5版本模拟器的模拟效果还不满意，那么可以测试这款由ZeLurker强化的NeoGeoCD 模拟器0.9.1版本。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=770。

4.超任模拟器Snes9xTYL更新情况

Snes9xTYL模拟器的开发者Yoyofr最近发布了一些有关他的新版超任模拟器Snes9xTYL的更新信息。大家可以了解到：1.声音模拟处理将会被放入新版的多媒体引擎，目前该多媒体引擎现在几乎已经完成了。2.新版的模拟器还有另外一个让人兴奋的新特性，那就是支持无线多人游戏。看来Snes9xTYL模拟器的功能正逐渐得到完善，笔者预计能够达到全速运行超任游戏的日期并不遥远了。众多从超任时代过来的老玩家，以后能够在PSP上面体验超任的经典游戏也是一种不错的感觉哦。

四、自制软件情况

1.PSP文件管理器Filer

最近软件开发者Mediumgauge更新了他的PSP文件管理器软件Filer，目前的最新版本为0.6版本。详细的更新内容如下：1.加入Eboot图标，Eboot标题从“文件维护工具”改成“PSP Filer”。2.放弃了10-pixel Naga10字体，现在使用12-pixel Touun字体。3.在帮助中加入日语模式(在filer的帮助画面中按圆圈)。4.在执行删除/覆盖、复制/覆盖、粘贴操作时加入确认信息。5.修正了在一个文件数比整屏多一点的文件列表中滚动到最后一行时会连滚2行的错误。6.加入文件排序功能，当你在一个文件或文件夹上按右耳朵时，该列表的排序将会在“按文件名(N)”→“按扩展名(E)” →“按大小(S)” →“按时间(D)”之间循环。7.排序时，括号中的字符将会在<DIR>之前被显示。(排序设置不保存，会在你重载该文件夹时丢失)8.修正了妨碍二进制文件在文本浏览器中正确显示的错误。9.在标尺上加入颜色。10.修正了当滚动一个纵长短于横长的图片时文件信息会崩溃的错误。11.修正了缩放功能。现在支持4倍到1/4倍。12.加入将图片缩放到屏幕大小的功能。13.二进制浏览器加入标尺。

该文件管理器是配合模拟器使用的良好工具，PSP模拟器的爱好者们，应该测试这款文件管理器。下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4934。

2.PSP图像编辑软件 CrazyPaint



也许大家认为在PSP上面出现的图像编辑软件并不奇怪，但是这款PSP上面运行的图像编辑软件应该会让你刮目相看。这款软件，不但界面设计好看，而且该有的功能都具备了。如果这款软件的功能全部完成了，那么这款PSP上面的图像编辑软件将是PSP必备的图像软件。这款软件支持遥杆来操作。推荐各位PSP玩家测试看看。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4774。

3.自制游戏Pang!



看到这张图片的老玩家应该非常熟悉这款游戏，这个就是经典的街机，美版的《Buster Bros.》的移植作品。这个游戏的玩法很简单，游戏玩法是用你的武器尽可能快地击破一个泡泡。每次一个泡泡被击中，它就会分成两个直到你击中最小的泡泡。你会有多种的武器在冒险中助你一臂之力，这个新自制游戏会提供很多的乐趣！0.2版本更新如下：1.能够显示标题画面菜单。2.加入两个新的显示模式：拉伸和裁剪模式。

这款游戏玩起来非常有意思，笔者找到这款游戏玩了将近一个半小时。该游戏的下载地址如下：http://dl.qj.net/dl.php?fid=806。

PSP平台的大作《女神侧身像 蕾娜斯》即将在3月份就发售了，肯定有不少此游戏的FANS肯定会毫不犹豫地入手。的确，喜欢这款游戏的玩家实在是太多了，笔者也是该游戏的爱好者之一，只要发售了肯定要拿来好好玩玩。这期的PSP热点新闻、事件追踪就到这里吧。

文 LIKY



突破距离，延伸无线
——PSP上KAI联机全攻略

相信有不少P友已经体验过PSP联机的乐趣，拉上朋友对战《山脊赛车》，或者在《怪物猎人P》中合作砍龙……多人联机的乐趣绝对比一个人玩大得多。但PSP绝大多数的联机游戏只能在小范围内进行，有没有想过像NDS的《马里奥赛车DS》那样与别人进行网络对战呢？与美国玩家对战《山脊赛车》，与日本玩家一起打《怪物猎人 携带版》……这其实都是可以实现的，我们只需要利用"KAI"这个平台就能办到，也就是说，通过KAI这个平台，我们就可以让PSP上网与别人联机对战。下面就来给大家详细介绍一番。

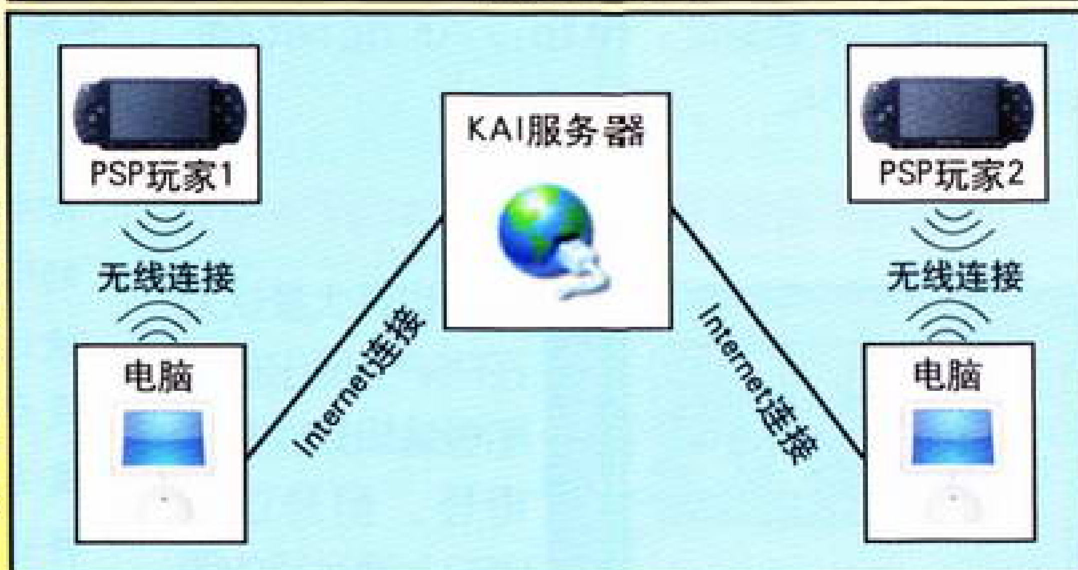
什么是KAI?

首先我们来简单了解一下什么是"KAI"，KAI是英国一个叫Xlink小组所开发的一个家用机联机对战平台，(KAI的官方网站：http://www.teamxlink.co.uk)支持XBox、PS2、NGC、PSP甚至XBox 360等流行机种，它可以让一些只支持局域网联机的游戏实现网上联机，有点类似于电脑对战平台"浩方"。KAI是完全免费的，所以受到很多玩家的欢迎。不过由于KAI是全英文的软件，而且设置起来比较复杂，所以国内的玩家可能都不太熟悉。其实在《掌机王SP》12辑上，我们已经给大家简单介绍过这个软件，不过当时介绍得比较简单，一些该注意的问题也没有说得很详细，所以有不少玩家仍然不明要点，那么下面就会给大家详细说明设置过程。

PSP联机的原理

PSP是通过Wi-Fi无线网络协定来进行联机游戏的，主要包含两种形式，一种是点对点连接(Ad Hoc Mode)，另一种是通过访问服务器连接(Infrastructure Mode)。点对点只能在小范围内，几台PSP之间进行联机，比如《山脊赛车》、《怪物猎人 携带版》、《WE9》等等游戏的联机都是这样；而另一种访问服务器连接是让PSP访问热点，连上互联网上的服务器来进行联机，这种就类似于《马里奥赛车DS》、《死神DS》等NDS游戏的联机方式，是由游戏的厂商提供专门的服务器供全球各地的玩家登陆和联机，这是真正的网上联机，但是目前PSP上支持这种联机方式的游戏还非常少，只有《X战警Ⅱ》、《海豹突击队》等少数美版游戏支持。而KAI这个软件，就相当于一个第三方建立的服务器平台，让PSP通过点对点的方式连接到电脑，然后让电脑通过互联网连接到KAI的服务器，与网上其他通过同样方法连接到KAI的PSP玩家来联机。通俗一点讲，就是通过互联网来延伸无线联机的距离，而实现这个的软件就是KAI。

KAI联机示意图



哪些游戏可以上KAI联机

基本上，只要能进行局域网联机的PSP游戏都可以上KAI联机，因为在联机过程中，KAI只是负责传输PSP的Wi-Fi信号，而不会改变信号，只要你和对方拥有相同的游戏，你们便可通过KAI来联机，所以大家不必担心游戏不支持。比如，最近发售的《怪兽王国》就完全可以上KAI联机。不过有个别游戏的联机需要用特别的方法，这在后文详细说明。

PSP上KAI的条件

想让PSP上KAI联机，除了要有PSP和联机游戏外，你还必须具备一定的条件。首先你要有一台能上网的电脑，而且网络速度必须达到一定水准，这关系到联机的流畅度，如果你还在用小猫上网，那还是省省吧；第二，你要有一个无线网卡，而这个网卡的型号还必须有所要求；第三，下载并安装KAI的客户端软件。

KAI支持的无线网卡

KAI支持的无线网卡并不是很多，KAI官方公布的正常支持的无线网卡有下面一些，大家购买的时候就要注意了。

KAI支持的无线网卡列表

Buffalo	D-Link	Linksys
WLI-CB-G54 (PCMCIA)	DWL-122 (USB)	WMP54GS (PCI)(hosting部分游戏有问题)
WLI-CB-G54S (PCMCIA)	DWL-650 (PCMCIA)	WPC54GS-JP(PCMCIA)(日版)
WLI-CB-G54L (PCMCIA)		
WLI-CB-AG54 (PCMCIA)		
WLI-USB-KB11 (USB)		
WLI-U2-KG54-AI (USB)		
WLI2-CF-S11 (CF型)		

PLANEX	笔记本
GW-NS11X (PCMCIA)	Sony VAIO PCG-U101
GW-NS54G (PCMCIA)	Dell Truemobile 1300
GW-NS54GM (PCMCIA)	HP Pavilion ZE4908US (Broadcom 802.11b/g)

I/O DATA	Microsoft
WN-B11/USB (USB)	Microsoft MN-720 (PCMCIA)

上表中，PCMCIA指的是笔记本的专用接口，一般推荐购买USB版本的无线网卡，即插即用比较方便。而现在在国内比较容易买到的主要是I/O DATA WN-B11这种型号，淘宝网上的价格大约80元左右，比较划算，大家可以考虑。而前一段时间非常流行的D-Link DWL-122因为早已停产，数量越来越少，价格已经被JS炒得老高，淘宝网的报价甚至要两三百，还是不要考虑了，当然如果你在电脑城中能找到一百元左右的货，不妨拿下。(LIKY去年在电脑城中购买了一个花了150元。)购买DWL-122时要注意，国内市场比较多的是DWL-G122，这是DWL-122的升级版，为54M，但是它不能被KAI支持，所以不要买这个型号。



▲I/O DATA WN-B11，11M的USB无线网卡。

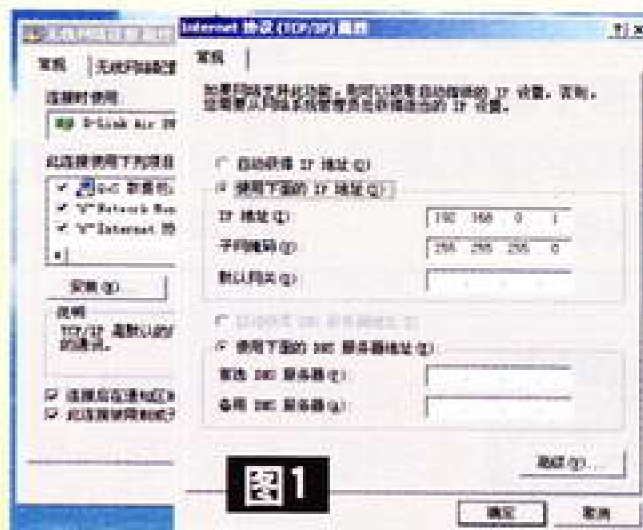


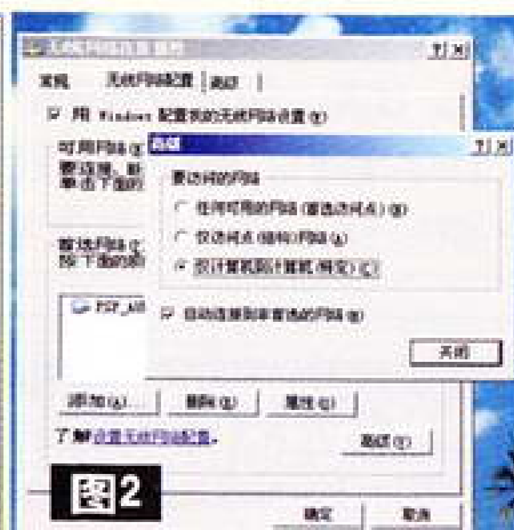
▲D-Link DWL-122，11M的USB无线网卡。

网卡驱动的安装和设置

买好了无线网卡，首先当然要安装驱动，一般如果全新的网卡，附带的光盘里面就会有驱动，按照指示一步步操作便可，如果是买的二手没有驱动光盘，那就只有去网上搜索一番了，这里提供一个D-Link DWL-122驱动下载地址：http://file2.mydrivers.com/net/dlink_dwl122_drv102.zip

正确安装完网卡驱动后，在电脑屏幕右下角会出现一个无线连接小图标，« 13:05 由于还没有配置连接，所以会带上一个红叉。接下来我们就要来设置一下IP地址。


图1


图2

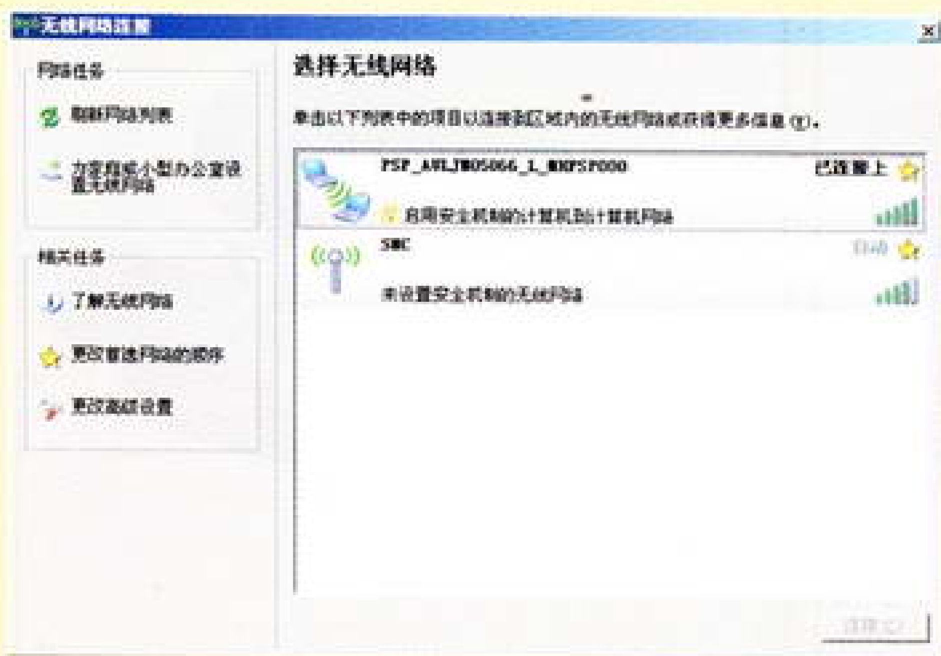
在"控制面板"中选择"网络连接"，应该可以看到两个连接，一个"本地连接"，一个"无线网络连接"，"本地连接"是你的电脑连上互联网的连接，而"无线网络连接"是我们要设置的连接。

在"无线网络连接"上面点鼠标右键，选择属性，在"常规"选项卡下，双击"Internet协议(TCP/IP)"，按照如图1设置IP地址和子网掩码，IP地址是"192.168.0.1"，子网掩码是"255.255.255.0"。(下方的两个选项"连接后在通知区域显示图标"和"此连接被限制或无连接时通知我"最好也勾上。)接着切换到"无线网络配置"选项卡，勾上"用Windows配置我的无线网络"。然后点击右下方的"高级"按钮，选择"仅计算机到计算机"，并勾上"自动连接到非首选的网络"(如图2)，全部确定后便OK了。

测试PSP与电脑的连接

接下来我们来试试PSP能否与电脑正常进行点对点连接，先在PSP系统菜单中将点对点连接方式设置为自动(Network Settings—Ad Hoc Mode—Automatic)，然后打开PSP的Wi-Fi开关，找一个能联机的游戏测试，比如《怪物猎人 携带版》，选择集会所的在线模式(在集会所门前按×键进入)，可以看到PSP的绿色无线信号指示灯开始闪烁，此时注意看电脑右下角的无线连接图标，如果出现"无线网络连接现在已连接"的提示就表示成功了。(如右图)注意，连接提示中的"连接到：XXXX"中的"XXXX"是SSID网络标识，PSP游戏的网络标识全都是以"PSP"打头的一长串字符，比如这里《怪物猎人 携带版》的网络标识就是"PSP_AULJM05066_L_MHPSP000"。大家记住这一点便行，以便在多网络的环境下识别正确的网络。





▲连接断开时会显示黄色小锁。

注意点

电脑不能主动与PSP建立连接，只能是PSP主动与电脑建立连接，也就是说，只有PSP选择了联机，并开始不断发射Wi-Fi信号时(绿灯不断闪烁)，与电脑的连接才有可能保持，当PSP没有发射Wi-Fi信号时，连接也就中断了。中断的连接在电脑的显示会加上一把黄色小锁，虽然还是显示为"已连接上"，其实是断开的。通常在电脑上并不会即时显示连接状态，所以当PSP的连接状态改变时，要及时刷新无线网络列表。

KAI的设置步骤

PSP与电脑可以成功连接后，我们就要进入重点，讲讲KAI的设置步骤，具体的步骤如下。

1.下载客户端

大家先去官方下载客户端软件“XLink Kai：Evolution Ⅶ”。（下载地址：http://www.teamxlink.co.uk/binary/xlinkkaievo7.zip）安装后，运行程序（开始—所有程序—XLink Kai Evolution 7—Start Kai），第一次运行KAI会等待较长时间，因为软件会从网上下载一些组件，不过之后就不会这么慢了。完全运行后会出现一个类似QQ的登陆框。（如右图）



2.注册帐号

首先我们要注册一个XTag账号，点击框右下角一个公文包的图标，会出现注册窗口，按照要求填写一些注册信息。其中带“*”的必填信息，其他的就随你的喜好填了。

填写完毕后，点击最下方的“Submit”按钮，如果资料无误，系统会提示注册成功，并会发一封确认信到你的邮箱中，之后去你的邮箱收信吧，点击确认信中的链接，便可以激活自己的账号了。



3.设定KAI参数

接下来要设置一下KAI的各项参数，运行KAI的设置程序（开始—所有程序—XLink Kai Evolution 7—Start Kai），出现下图的窗口，按照如图显示的进行设定，其中在Network下拉菜单中选择自己的无线网卡，比如这里LIKY的就是D-Link DWL-122。



设定完毕后便可关闭窗口，然后再次启动KAI，输入用户名和密码，点击绿色向右的箭头确定，很快你便可成功登录了。

KAI有点类似于我们的MSN，也包含了即时聊天的服务，登录后默认的是好友列表窗口，现在肯定是一个人都没有了。上方的几个按钮具体作用如下：

1.切换到聊天模式
2.切换到游戏模式
3.切换到诊断模式
4.帮助（打开更多面板）
5.添加好友
6.切换到收藏夹



1 聊天模式

类似于MSN的聊天，在此不多介绍了。

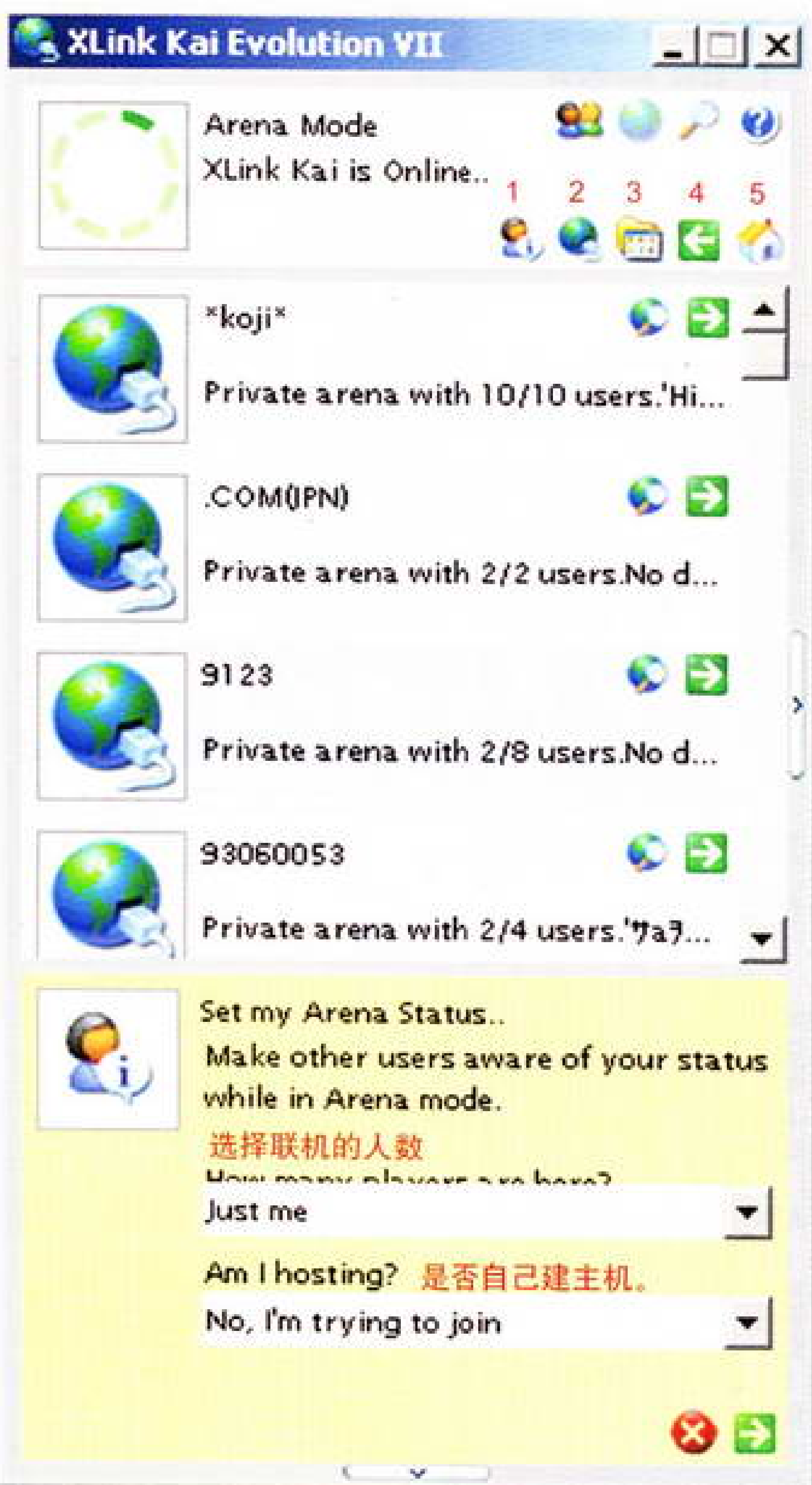
2 游戏模式

这是我们要重点介绍的，进入游戏模式后，可以看到房间列表，是根据机种来分类的，包括PS2、PSP、NGC等等，每个房间会显示有多少人在线以及多少个子房间。



▲可以看到现在PSP区的在线人数是200，子房间有44个。

进入PSP房间后，又会出现游戏的房间列表，包含了众多的联机游戏，以字母顺序排列下来，如果你想联《怪物猎人 携带版》，就找“Monster Hunter Portable”吧。现在KAI上最火的PSP游戏就是这个了，每天都保持数百人在线哦。



▲玩家自建子房间列表。

大家可以注意到，每个房间后面都有一个黄色五角星图标，按下这个可以将房间加入收藏夹，下次登录KAI时就可以直接从收藏夹进入，而不用一层一层地进入了。

进入《怪物猎人P》的房间后，首先看到的是子房间列表，这些房间都是在线的玩家自己建的，方便与熟识的朋友联机，你也可以建自己的房间，只要点击图标2便可。

1.设定个人联机状态
2.自建房间(要设定房间人数、房间描述、密码)
3.切换列表(房间列表、该房间内在线玩家列表、收藏夹、好友列表)
4.退回上一级房间
5.回到主机分类房间列表

其中的“设定个人联机状态”比较重要，要根据你在游戏中联机状态来选择，如果你在游戏中作为主机host游戏，那么这里就要选择host，并选择相应的联机人数，如果是作为副机加入其他人游戏，这里就要选择join。

以《山脊赛车》为例，你作为主机host了一个8人参加的比赛，那么在KAI上的选择就是：

How many player are here?
8 people

Am i hosting?
Yes,i'm hosting now或Yes,i'm dedicated host

如果作为副机搜索其他人host的比赛，那么在KAI上的选择就是：

Am i hosting?
No,i'm trying to join

How many player are here?
just me

当然，也并不是所有的游戏都严格按照这个来，比如《怪物猎人 携带版》联机就不存在join的概念，参与联机的所有人都必须选择host才行。

在线玩家状态

点击按钮[图标]可以切换到在线玩家


▲在线玩家列表。

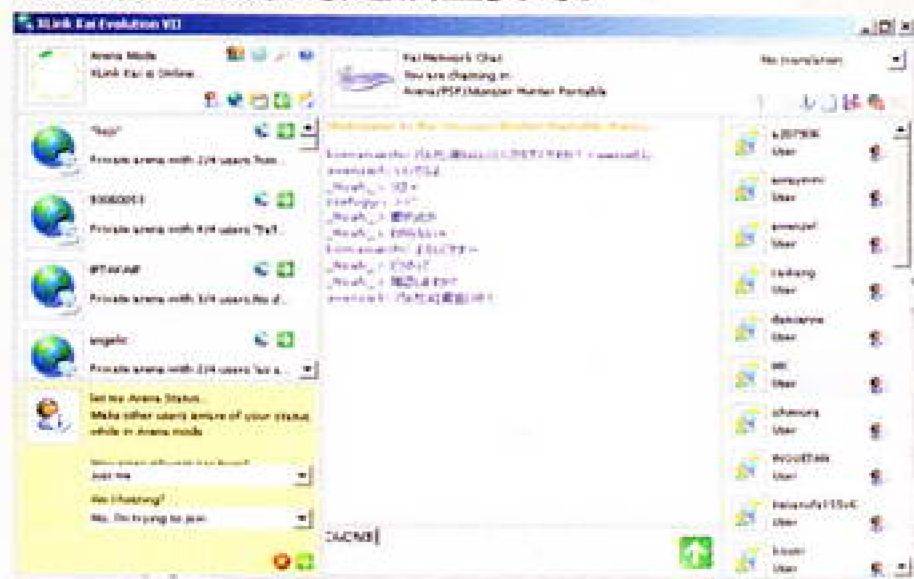
列表，这里可以看到在线玩家的状态，比如Host(主机)、Busy(游戏)、Idle(空闲)等状态，同时也可以与该玩家私聊。这里要注意"Ping"这个数值，表示的是你与该玩家的网络延时，该数值越小，你与他联机时就越顺畅，500ms以下会有具体数值表示，500ms以上时则表示为"Ping Bad"，一般都连不上了，而没有收到响应时则表示为Establishing。

3  诊断模式

诊断模式可以查看网络连接状态，点击切换的图标还可以查看你的PSP是否连接成功。连接成功时会出现PSP图标，并有"Sony PSP configured successfully"的字样，如果没有这个的话，肯定不能上网联机的，重新检查一下以前的设置吧。

4 聊天室

在联机的过程中，我们当然也可以跟玩家即时聊天交流。点击面板右上角"?"型的帮助按钮后，会打开两个新的面板，中央出现的是聊天室窗口，右侧的面板上有一排图标，点击第三个按钮会切换到好友列表，这样聊天就方便了。打《怪物猎人 携带版》时，随时保持联系可是很重要的。



联机实战篇

上面将KAI的各项功能大致介绍了一遍，下面就以具体的游戏为例讲讲整个联机过程以及需要注意的问题。首先记住，联机的步骤最好按下面三步走，这样成功率较高。

1.打开电脑的无线网络连接。

2.PSP进入游戏，选择联机，发射Wi-Fi信号。

3.运行KAI，进入房间。

比如《山脊赛车》，首先在游戏中选择联机模式，如果你作为主机，选择"游戏开催"，此时PSP会搜索附近连接，然后会自动连接到电脑网卡，电脑上出现连接建立的显示(如果没有的话，请刷新一下网络列表，直到连接成功)，然后打开KAI的软件，进入相应的房间，选择host和人数，然后就等待别人加入吧。如果不是自己做主机，想加入其他玩家连接，则需要先在KAI上选择好"just me"和"No,i'm trying to join"，



▲《山脊赛车》也是KAI上比较热门的联机游戏。

然后再在PSP上搜索连接，找到后加入。

现在KAI上最火的联机游戏无疑是PSP的《怪物猎人 携带版》，《怪物猎人 携带版》的联机不需要区别host和join，所以相对而言比《山脊赛车》成功率高。具体过程是，首先打开电脑的无线网络连接，然后在游戏中选择进入Online的集会所，此时应该可以在电脑上看到无线网



▲《怪物猎人P》的集会所情况，从列表中可以看到这里人满为患。

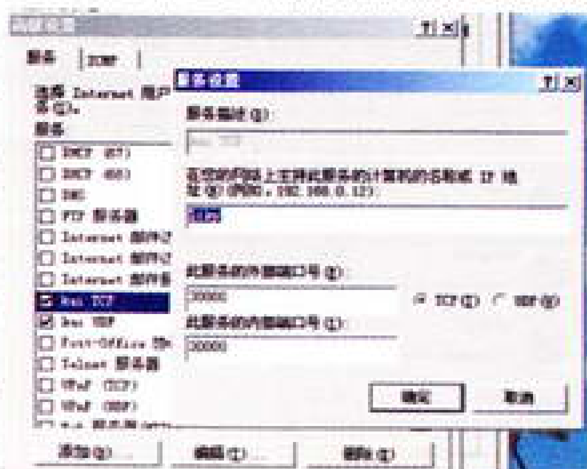
络连接成功的提示，然后打开KAI，进入房间。(此时电脑桌面右下角的无线连接图标应该常亮起来了。)如果房间里面有人的话，在PSP上就会显示出来。如果有人开任务，便可加入，自己开任务也可以，不过无论是哪种，在KAI上把自己的状态都设定为"just me"和"Yes,i'm hosting now"("Yes,i'm dedicated host"也可以，只要是host便可)，然后便可开始联机了。《怪物猎人P》联机对网速的要求似乎不是很

高，LIKY经常与别人"Ping Bad"都可以顺利流畅地联机。

需要补充说明的问题

1.端口映射问题

KAI外部端口是30000，Windows防火墙有可能会阻止它，导致连不上，所以我们要手动打开这个外部端口。选择控制面板中的"Windows防火墙"，点击"高级"选项卡，双击列表中的"本地连接"，在"服务"选项卡中，点击下方的"添加"，TCP和UDF各添加一个，外部端口和内部端口都是30000。



▲添加KAI的30000的端口。

2.如何提高连接成功率

目前KAI的联机还并不是特别完美，尤其是PSP的这种无线网络联机，有多种因素影响，经常会出现连接不上的情况，有时候连上线了，如果中途信号中断也有可能掉线，比如《怪物猎人 携带版》已经联机成功、在集会所看到别人了，如果此时出了集会所，然后在进去就可能断掉，所以遇到这种情况需要重新建立连接。重试也要有技巧，应先将无线网络连接禁用，并关闭KAI，然后重新按照上面的三个步骤尝试连接。

3.KAI启动不了怎么办

KAI的启动时有时候也会出现问题，有时候会不断搜索"Kai Engine"，却登陆不上，此时要打开任务管理器(Ctrl+Alt+Delete)，将"KaiEngine.exe"这个线程先关掉，然后重新启动KAI便正常了。

4.KAI上面没有专门房间的游戏是不是不支持联机？

不是的，只要你在KAI上面找到与你拥有相同游戏的玩家，便可以进行联机，专用房间只是方便玩家聚到一起而已，而不会对游戏有所限制，你甚至可以在《怪物猎人 携带版》的房间与朋友对战《山脊赛车》，早期KAI上面还没有《怪物猎人 携带版》专用房间时，大量《怪物猎人 携带版》的玩家就聚到《AI围棋》的房间进行联机。

5.聊天文字乱码问题

在KAI上有全球各地的玩家，日本、韩国、美国等等，他们之间会用自己的文字聊天，除了英文和简体中文外，日文、韩文、繁体字等在你的电脑上都会显示为乱码，如果你想看懂这些文字，你可以去微软官方网站下载一个小程序AppLocale，用这个程序启动KAI，便可模拟不同的语言环境，从而正确显示那些文字。

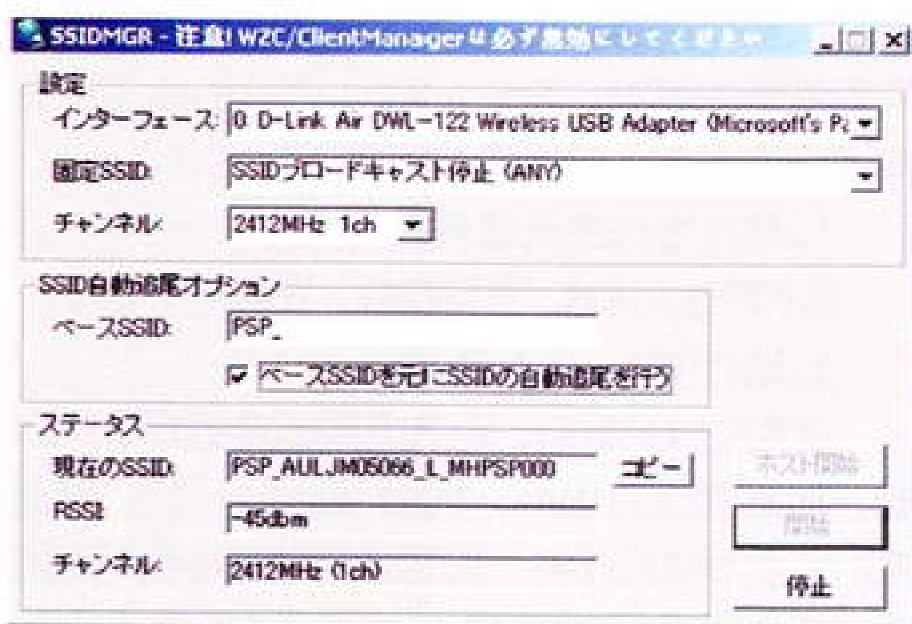
6.个别游戏的联机问题

PSP某些游戏用KAI联机时常常会无故断掉，这是由于这些游戏的SSID在联机过程中会改变，导致连接出问题，此时你需要用到SSIDMGR和WinPcap这两个软件。SSIDMGR是一个日本PSP玩家开发的软件，它的作用就是追踪原始SSID，不会让它断掉。而WinPcap是一个网络分析软件，运行SSIDMGR之前必须先安装它。

SSIDMGR下载：http://www.tg777.com/levelup/user/fangcun/soft/SSIDMGR.rar

WinPcap下载：http://www.onlinedown.net/soft/2685.htm

具体使用方法是，先在游戏中选好联机模式，然后运行SSIDMGR(最好也用AppLocale模拟日文语言运行，否则很多乱码)，点击"开始"



按钮，这样在下方的状态栏(ステ タス)会显示目前的SSID，然后勾上"ベ スSSIDを元にSSIDの自动追尾を行う"便可。像《到哪都在一起》、《WE9》、《高达 战争策略》、《麻将格斗俱乐部》等等，都必须利用SSIDMGR才能正常联机。

需要注意，SSIDMGR会与Windows无线管理程序冲突，所以，运行SSIDMGR之前，将"用Windows配置我的无线网络"的勾去掉。

好了，通过上面的介绍，相信大家应该明白如何联机了，说起来的确是有点复杂，不过，你只要体会到这种联机的滋味，你就会为之疯狂，LIKY现在已经沉迷于《怪物猎人P》的网战不能自拔了，希望大家也能玩得开心。

掌机软件大集合

大家看到本辑的时候都已经回到学校上课了吧？年后的半个月，掌机软件业进入了平稳发展时期，没有什么新软件发布，不过众多老软件仍保持着更新。下面一起看看近期掌机软件业的大事件。

文 小超 编 马修

在NDS上体验MSX fmsxDS

MSX是日本上世纪80年代生产的个人电脑。由于MSX采用了16位的Z80 CPU，所以



▲MSX真身，你见过吗？



▲在MSX上你能玩到诸多经典游戏。

游戏性能不错。包括Konami、Enix等众多知名公司都曾在MSX上推出过游戏。在MSX上我们能看到很多熟悉的游戏，像《勇者斗恶龙》、《潜龙谍影》、《1942》、《恶魔城》等，现今通过fmsxDS，我们同样可以在NDS上感受MSX的风采。

fmsxDS简介

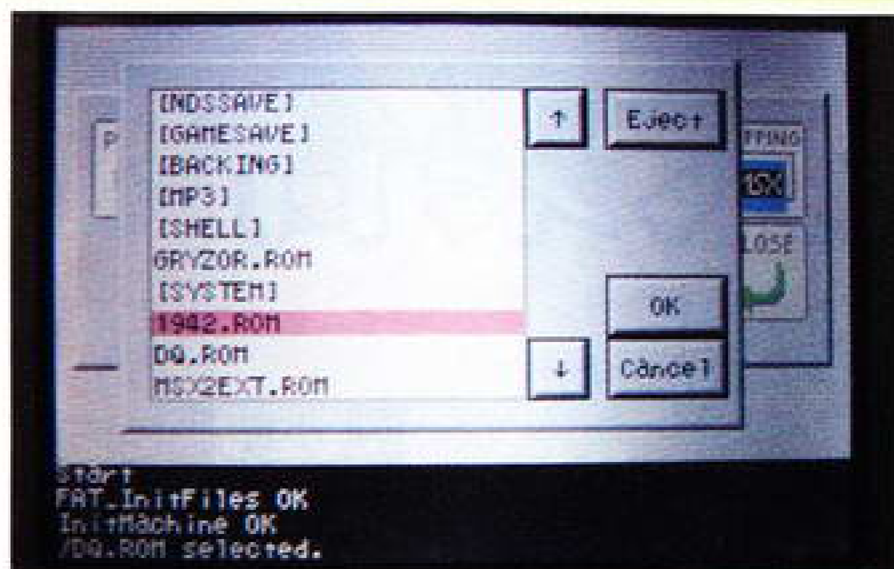
fmsxDS 是一款NDS用MSX模拟器，能够在NDS上模拟运行MSX游戏。作者nyagosu曾经开发过适用于PPC的多款模拟器，fmsxDS则是其NDS处女作。fmsxDS诞生于2005年6月30日，此后作者进行了多次更新，最新版本是2006年1月10日推出的V0.6版。下载地址：http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS_006.zip。fmsxDS V0.6版支持SC-CF、SC-SD、M3-CF、GBA电影卡四种烧录卡，不支持M3-SD烧录卡。Mvissers网友对源码做了修改，推出支持M3-SD烧录卡的版本，下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=18922。本版程序Mvissers仅在M3-SD C15内核下进行了测试，小超用C16内核运行后黑屏，最后不得不降级为C15内核。

fmsxDS采用直接读取游戏ROM的方式运行，不像其他程序还需要将模拟器和游戏ROM打包成为NDS ROM。这样虽然简便，但也让适用范围大大减小。fmsxDS只支持M3、SC等存储卡式烧录卡，不支持EZFlash、GBALink等闪存式烧录卡。实际使用中，玩家只要将主程序fmsxDS.nds和MSX游戏ROM以及MSX BIOS文件拷贝到SD或CF卡中即可。因为年代久远，MSX游戏ROM非常难找，大家要耐心在Google搜索哦。

特别提醒大家，fmsxDS在NDS上运行时需要MSX BIOS文件。如果玩家没有将BIOS文件拷贝到SD或CF卡中，则fmsxDS虽然能进入程序界面，但不能运行任何游戏。用户需要拷贝的BIOS文件包括MSX2.ROM、MSX2EXT.ROM和DISK.ROM，可以从http://fms.komkon.org/fMSX下载。

NDS端使用方法

在NDS中运行fmsxDS后，上屏黑屏，下屏显示程序主界面。fmsxDS支持触摸屏操作，我们可以直接点击各种菜单。当然也可以通过NDS按键操作，方向键移动光标选择项目，按A键确认，B键退出。首先我们要点击左边的ROM1，进入游戏选择窗口。fmsxDS会列出存储卡根目录下所有的ROM文件和文件夹。如果



▲游戏选择窗口。

ROM存在其他文件夹下，可以按A键进入选择。点击向上或向下的箭头，可以进行滚屏操作。点击Eject按钮退出已选游戏。选择好游戏ROM后按A键或者点击OK按钮确认，退出窗口回到程序主界面。如果你下载的是磁盘游戏ROM或者磁带游戏ROM，则通过DISK1、DISK2或CASSETTE来选择游戏文件。右边的STATSAVE是保存当前状态，STATLOAD则是读取状态。由于NDS屏幕分辨率过小，并不能完整显示MSX的游戏画面。玩家可以通过CLIPPING选择显示上部画面还是下部画面。CLOSE是在游戏运行过程中关闭主界面。点击按钮进行操作时，触摸屏的下部会显示各种提示信息。

一切准备就绪，点击最左边的POWER开始运行游戏。游戏开始后，NDS上屏显示游戏

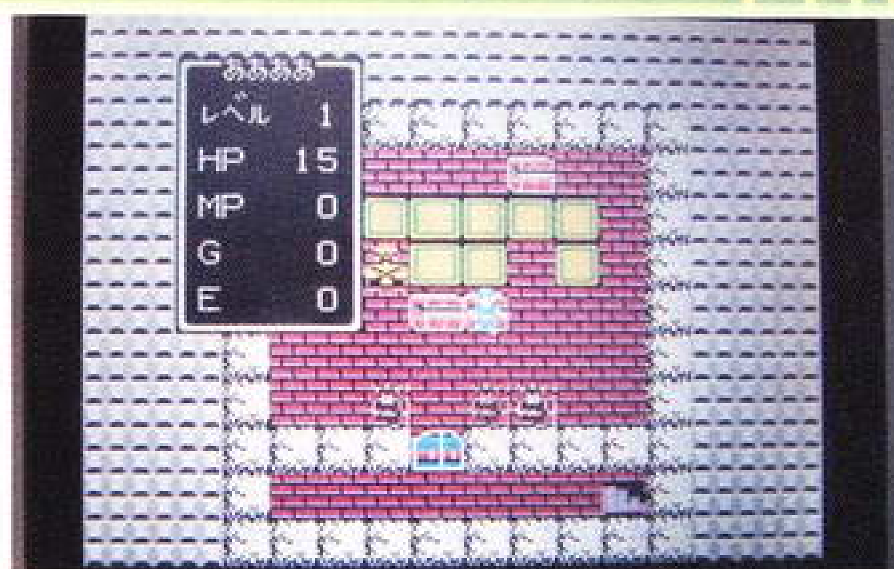


▲游戏运行时，下屏显示虚拟键盘。

画面，下屏则显示MSX电脑的虚拟键盘。游戏运行中，玩家可以通过NDS十字键和A、B键操纵游戏，也可以通过虚拟键盘上的按键操纵游戏。游戏中按NDS的START键可以进入程序主界面，此时玩家可以选择其他游戏，再点击两次POWER按钮运行。

fmsxDS模拟实测

目前fmsxDS的模拟器效果还不错，不少游戏都能运行，而且支持声音，但运行速度偏慢。小超试验了《魂斗罗》、《1942》、《勇者斗恶龙》、《三眼神童》、《潜龙谍影》等游戏，都



▲这是MSX版的《勇者斗恶龙1》。

可以运行，而且游戏贴图基本没有错误，声音也比较流畅。至于游戏速度，虽然偏慢，但还在忍受范围之内。小超试验的几个游戏中，只有《勇者斗恶龙2》不能运行，进入后黑屏。

由于当时MSX在日本有极高的普及率，所以某些游戏会同时推出FC和MSX两个版本。不过MSX毕竟不是专业游戏机，实际游戏画面不如FC。MSX的游戏明显发色数少，背景比较简单；卷轴能力似乎也很弱，《魂斗罗》竟然没有卷轴，人物走到最右边进入下一个场景。



▲《潜龙谍影》的画面算不错。

当前版本的fmsxDS在运行过程中会出现一些小问题。游戏中更换游戏再运行，键盘可能会变成乱码，甚至会死机。STATSAVE和STATLOAD应该是保存游戏进度，但实际使用中，经常是提示存档成功，再读取却没反映。另外fmsxDS对触摸屏的支持不是很好，有时感觉不是很灵敏

在NDS上进行Basic编程

GBA时代有名的软件RedBoy可以模拟Basic环境。fmsxDS由于模拟MSX计算机系统，所以我们也可以进入MSX的Basic编程环境。方法是运行fmsxDS后，不要载入任何游戏ROM，然后直接点击POWER开机，运行后就会进入Basic环境。该Basic的正式名称是MSX Basic，版本是V2.1。我们还可以看见Copyright 1986 by Microsoft的字样，看来是微软公司在1986年开发的。与RedBoy提供的Basic不同，MSX Basic是完整的Basic语言环境，只是版本稍低。再加上fmsxDS提供的虚拟键盘，让用户编程更加得心应手。

虚拟键盘上RET相当于回车，BS则是退格。左下脚的GRPH是变换键盘符号，点一下键盘会变成各种符号，再点一下会变回英文字母。另外，F01、F02、F03、F04、F05分别对应color、auto、goto、list、run五个命令，省却了用户再输入命令的麻烦。其中auto命令很实用，运行后会自动生成行号。MSX Basic中不能保存程序，不过学习之余练练手也不错哦。

fmsxDS不仅能让我们体验MSX的精彩游戏，还能使用Basic编程。虽然软件存在一些小问题，但瑕不掩瑜，一起期待作者的更新版本吧。

在NDS上体验Linux LinuxDS

LinuxDS可以说是早期最受关注的NDS软件之一。不过随着NDS模拟器、音乐播放等娱乐型软件的出炉，LinuxDS便被逐渐遗忘了。事实上，LinuxDS的作者Pepsiman一直没有停止更新，目前程序已经相当完善。最新版是2006年2月18日发布的V2.6.9版，修正了无线网络中WEP加密的问题。LinuxDS支持M3-CF、M3-SD、SC-CF、SC-SD、GBALink、EZFlash等多种烧录卡。用户要根据自己的烧录卡型号下载不同版本，地址是http://www.dslinux.org/wiki/index.php/Running_DSLinux，注意不要弄错版本哦。

基本操作

将下载的dslinux.ds.gba拷贝到烧录卡即可在NDS上运行。DSLinux运行时，上屏显示Linux命令行，下屏显示虚拟键盘，用户可以通过触摸方式输入命令。说说NDS按键的用法，方向键移动光标，A键确定，L键为Shift，R键为Ctrl。按L和R与点击虚拟键盘上的Shift和Ctrl作用一样。按住L键再按X键可以上翻页，按住L键按Y键可以下翻页。

显示完一堆相关版本信息后，会出现DSLinux字样，光标停止在NintendoDS Login后面，此时需要输入用户名和密码。用户名是root，密码是uClinux，注意大小写哦。写用户名时，屏幕会有相应字符显示，输入完毕后点击回车或按A键确认。写密码时屏幕上不会有任何提示，输入大写C时，先点击Caps切换到大写状态，输入完再次点击切换回小写状态。用户名和密码都输入正确，会进入DSLinux命令行。

命令简介

DSLinux支持部分Linux命令，像ls显示文件列表、poewr off关机等等。如果你使用的是M3、SC烧录卡，DSLinux可以对SD、CF卡进行操作，可以用cd进入某个目录，也



▲DSLinux 内置的游戏都很简单。

可以用mkdir建立目录，甚至运行存储卡上的文件。

DSLinux内置了一些小游戏，有《knight》、《bs》、《blue》等等，不过这些都是文本游戏，非常简单。使用方法是直接输入游戏名后按回车。比如要运行《blue》这个游戏，用户只要在命令行中输入"blue"，再按回车即可进入游戏。退出的话一般输入字母q再按回车。



▲文本时钟Tclock。

DSLinux还内置了一些小程序。Vi是一款文本编辑器，可以对文本文件进行编辑。Gdc是一个很酷的数字时钟，能从NDS设置里面读取时间和日期并显示；Tclock是文本时钟，数字0构成了秒针。程序运行方法和运行游戏一样。


▲WinDS 内置八个功能。

在NDS上运行Windows

WinDS

如果你是老玩家，应该还对GBA上的Windows仿真程序Wins有点印象。时隔多年，Wins的开发者们没有放弃前进的脚步，而是将平台转移到了掌机新贵NDS上面。WinDS就是由Wins的原开发者制作的NDS用Windows仿真程序。目前WinDS程序已经非常成熟，支持触摸屏操作。WinDS的设计思想和Windows相似，目的是做成NDS上的操作系统，可以通过插件方式增添程序。目前WinDS已经内置了记事本、画图、计算器等八个程序。软件下载地址：http://www.17u.com.cn/down/winds.zip。

基本操作

WinDS使用方法十分简单，只要将下载的WinDS.nds文件拷贝到烧录卡中即可在NDS上运行。WinDS运行时，下屏显示主界面，上屏显示WinDS的Logo。WinDS对触摸屏的支持非常好，用户只需点击相应的图标或者菜单。另外WinDS不支持NDS按键，所有操作都依靠触摸屏完成。



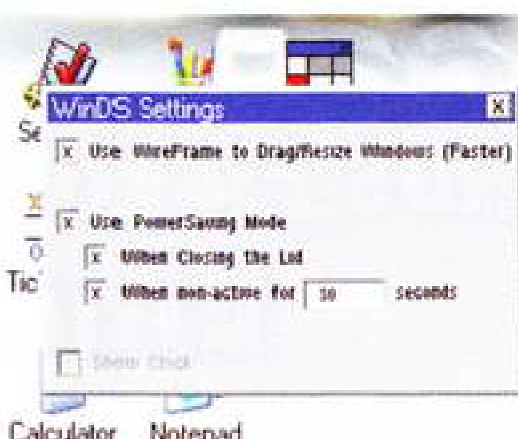
▲WinDS支持多任务同时运行。

WinDS采用了类似Windows的界面，用户能很容易上手。注意，与Windows鼠标双击运行不同，在WinDS上只需用触摸笔点一下图标，程序就会运行。运行程序后，可以用触摸笔拖曳窗口，按窗口右上角的X关闭程序。

WinDS支持多任务，用户可以同时运行多个程序，通过点击窗口来激活程序。受NDS机能限制，打开多个程序后，WinDS的运行明显变得缓慢。

功能介绍

下面说说WinDS的具体功能。左上角的Settings图标是系统设置，点击后出现名为WinDS Settings的窗口。设置采用选择方式，用触控笔在前面的选择框上点一下，出现X号，表示本功能被选中。Use WireFrame to Drag/Resize Windows是拖曳窗口时显示虚线，而不显示窗口内容，这样能加快拖曳速度。Using PowerSaving Mode是省电模式，下面有两个选项。When Closing the Lid是合上NDS时关闭屏幕背光。When non-active for 30 seconds是30秒不进行任何操作即关闭屏幕背光（30秒可以改成其他时间）。最后的Show Clock是显示时钟，因功能还未完成，现在还不能选择。



▲WinDS Settings中可设置省电模式和拖曳方式。

Paint是画图程序，类似Windows上的画板。用户可以直接用触摸笔在上面画图。点击下面的颜色方块可以更换颜色，有六种颜色可选。点击Clear按钮可以清除图画。Paint的功能比较简单，用户不能改变线条粗细，也没有圆圈等固定图形。



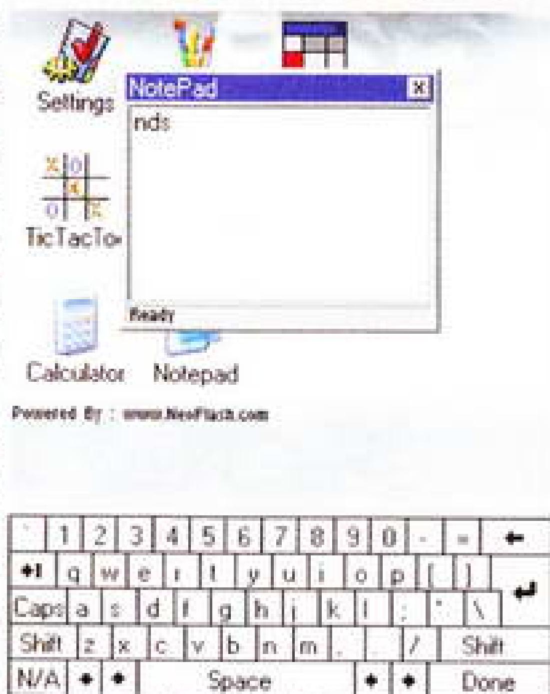
■画图程序的功能比较简单。

Calculator是计算器程序。用户直接点击数字和运算符号，最后按等号可以得出结果。左下脚的C是清除计算结果。Calculator的功能同样也很简单，不仅没有三角函数等运算，连基本的平方、开方都没有。

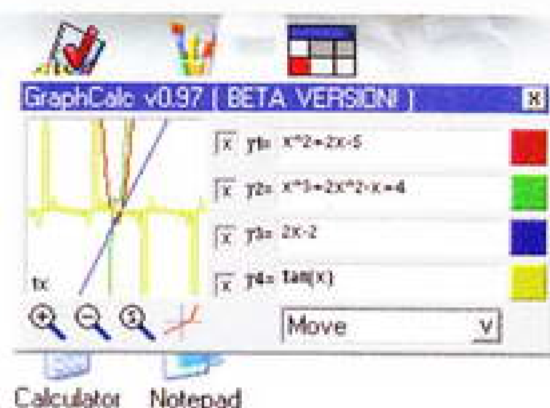


Notepad是记事本程序。运行后，如果想输入文字，用触摸笔点一下记事本的空白部分，记事本会移到上屏，下屏则出现一个虚拟键盘。虚拟键盘的字符排列和普通PC键盘基本一致，用户可以输入各种字母，输入完毕后按Done完成输入，虚拟键盘消失，记事本移到下屏。

GraphCalc是函数图像查看程序，用户可以查看各种函数的图像。左边显示函数图像，右边是函数公式，用户最多可以输入y1、y2、y3、y4四种函数。用触摸笔点击函数显示框可以改变函数公式。此时程序界面移到上屏，下屏显示虚拟键盘。用户输入完函数后点击键盘的Done完成输入。公式右边的颜色方块是函数图像的显示色彩，每点击一次方块改变一种颜色。当同时显示四个函数图像时，这个功能就很重要了，用户能够根据颜色直观地区分不同函数。左下有四个按钮，分别是放大函数图像、缩小函数图像、还原函数图像、以点阵方式显示函数图像。

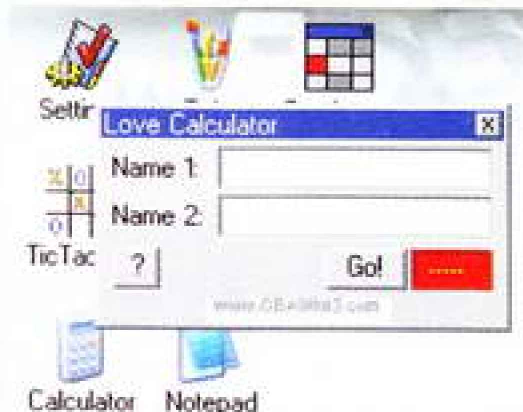


▲输入文字时，记事本会移到上屏。



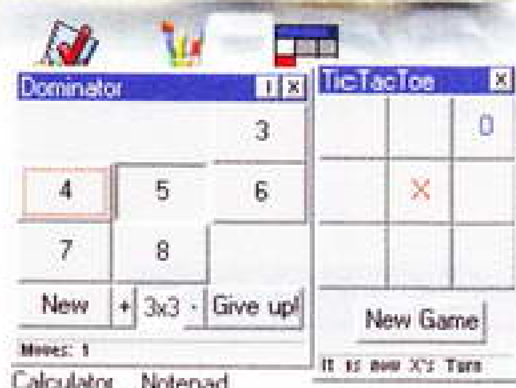
▲函数图像查看程序非常实用。

LoveCalc是恋爱相性度测试程序，玩家可以测试自己和爱人的相性度。点击Name1和Name2后的输入框，则会出现虚拟键盘，输入好姓名后，点击Done结束输入。然后点击Go，会出现一个百分比，百分比越大说明两个人的恋爱相性度越高。点击问号按钮的话，会出现帮助。可惜的是只能输入英文，不是很适合国人。



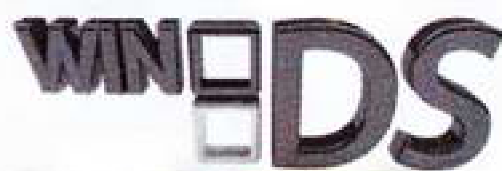
▲LoveCalc能测试恋人之间的相性度。

WinDS还内置了两个小游戏，分别是Dominator和Tic Tac Toe。点击New或New Game按钮开始游戏，游戏规则都很简单，小超就不多说什么了。



▲内置的两个游戏都很简单。

比较遗憾的是WinDS没有存储功能，这样记事本、画图等程序就成了摆设。而计算器等功能也比较简单。WinDS采用的是插件设计方式，所以扩展空间非常大。目前已经有软件爱好者开发出了几款WinDS专用插件。WinDS官方还和NeoFlash烧录卡厂家联合举办过设计大赛，并从中选出了一些优秀插件。WinDS官方计划增加MP3播放、IRC聊天甚至网络浏览器等功能。与LinuxDS相比，图形界面的WinDS拥有更高的易用性，也更加为用户所接受。希望开发者们能不断完善程序。





▲这是网友开发的插件程

NDS软件新闻

DeSmuME新版公开

最好的NDS模拟器DeSmuME在2月19日推出V0.3.3版。下载请到软件官方网站，网址是http://yopyop156.ifrance.com。像《炸弹人DS》、《超级碧奇公主》还有最近出的《帝国时代》等都能够比较正常地运行。贴图没有错误，而且支持触摸笔操作，但是没有声音。不过仍有很多游戏不能正常运行。比如《山脊赛车DS》进入界面后不能建立存档，这应该和DeSmuME不支持存档



▲《帝国时代》的运行画面。

有关。《极品飞车 地下狂飚2》游戏时上屏不能显示赛车和赛道。期待DeSmuME的再次进步。

iDeaS新版公布

另一款NDS模拟器iDeaS也不甘落后，于2月21日推出V1.0.0.8版。新版修正了触摸屏SER、DFR管理和实时时钟的错误，为ARM7 CPU增加了4个通道，并改变了BIOS管理方式等。下载地址：http://spazioinwind.libero.it/linoma/ideas_download/ideas1008.rar。



▲《动物管理员》出现严重贴图错误

新版iDeaS增强了对触摸屏的支持，游戏中可以用鼠标直接点击下屏进行操作。不过iDeaS无论在游戏速度和游戏兼容性上仍无法和DeSmuME相比。像《动物管理员》等在DeSmuME运行正常的游戏，在iDeaS上运行出现贴图错误。看来作者仍要加油。

Dualis推出新版

电脑上的NDS模拟器Dualis最近更新频繁，半个月时间里就推出6个版本。最新版是2月23日推出的Release 14.3，增加了对复合纹理贴图、VTX_XY等顶点格式以及CPU设置中SWI 11的支持，并增强了贴图查看器。Release 14.3版下载地址是http://dualis.1emulation.com/files/dualis-14.3.zip。不过新版Dualis仍不能运行商业游戏。

MoonShell发布新版

功能强大的MoonShell分别在2月13日和2月21日推出V0.999版和V1.0版。V0.999版支持了Magickey2和Magickey3烧录卡，将图片的缩小率从65%降到50%，改进了MP3插件寻址速度，将播放DPG视频时的最大音量提升为原来的4倍等。V1.0的改动也比较大，DPG插件同时支持GSM和MP2音频，时间显25%，增加了MSP插件，并改进了BMP和PNG插件等等。MoonShellV1.0版下载地址是http://mdxonline.dyndns.org/resources/20060222_moonshell10fb.zip。另外，M3烧录卡的生产厂家也结合MoonShell开发出了全新的C16内核。MoonShell的影响力正逐渐扩大。

JPEG Viewer新版开发消息

NDS上的图片浏览软件JPEG Viewer最近公布了V0.3版的开发消息。V0.3版支持两幅图片同时浏览，NDS上屏显示一幅图片，下屏显示另一幅图片。作者提供了一个DEMO，大家可以先体验一下，下载地址为http://robm.drunkencoders.com/demo.ds.gba。另外作者Robm在主页上还提到计划为程序增加背景音乐和文件列表菜单，并加入通过无线浏览电脑中存储的图片以及幻灯片放映功能。

NDS无线网络聊天软件公布

WiFi Chat是一款NDS用的网络聊天软件，它可以让用户通过无线网络连上网站聊天。目前软件最新版是2月23日发布的V0.81 beta。下载地址为http://bafio.drunkencoders.com/wifichat.nds。在NDS


▲新版JPEG Viewer能同时显示两幅图片。



▲WiFi Chat的运行界面。

上运行时，上屏显示用户列表等信息，下屏显示虚拟键盘。用户用虚拟键盘输入信息，按Send发出信息。小超试了一下，发现软件运行后NDS的确开始通过Wi-Fi连接网络，但最后却提示无法连接到国外的聊天服务器。

NDS金手指软件公布

一位叫Imaha486的网友公布了名为NDS Cheat-tool 的NDS用金手指软件。根据说明，这款软件只能通过PassMe设备引导。烧录卡则支持EZ-FLASH、USBLine等闪存式烧录卡，至于M3、SC、GBALink等一概不支持。小超用M3运行了一下，果然是白屏。

GBA软件新闻

RascalBoy推出新版



▲ RascalBoy 的模拟速度不错。

电脑上的GBA模拟器Rascal-Boy Ad-vance推出V1.3.0.0版。新版修正了存档方面的错误，并添加了备份插件。下载地址：http://spazioinwind.libero.it/linoma/rba_download/rascalboy1300.zip。

Gebea新版发布

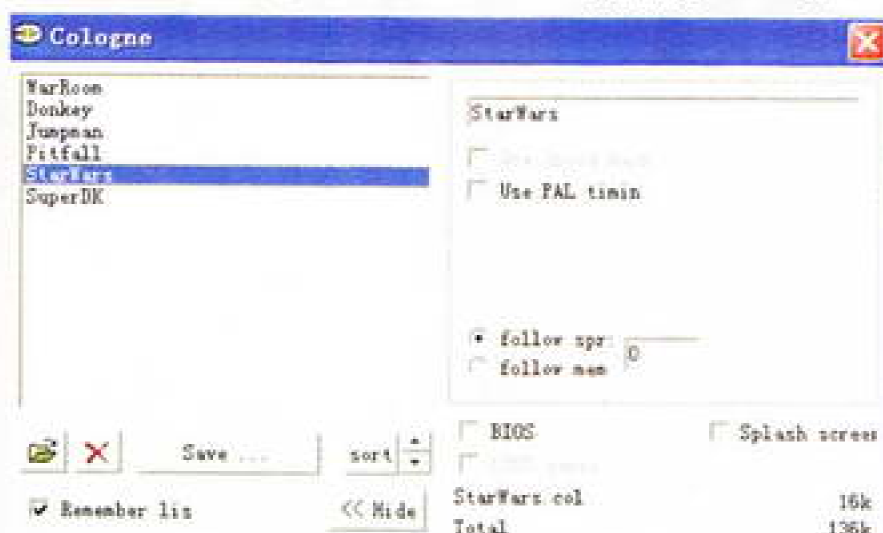
电脑用GBA模拟器Gebea在2月15日推出Release 12版。新版解决了Thumb模式中使用SWIs时崩溃的问题，修正了luma效果、OBJ、VRAM镜像的错误。下载地址：http://gebea.1emulation.com/files/gebea-12.zip。

PCEAdvance推出SC专用版

GBA用PCE模拟器在2月20日推出SC专用版。有SC卡的用户赶快试试吧，下载地址为http://gbaemu.dcemu.co.uk/files/PCEAdvanceSC.zip。PCEAdvance自去年10月份推出V7.5版以来就没有新版问世，大概Flubba认为软件模拟效果已经很完美了吧，活活。

Cologne新版推出

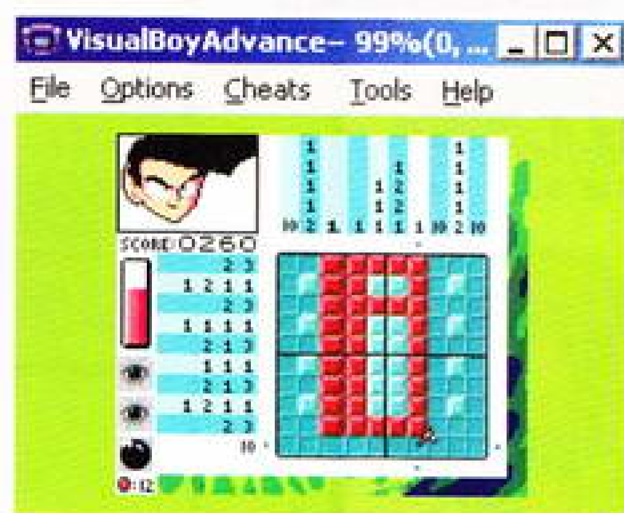
GBA上的Colecovision模拟器Cologne



▲ V0.3版的Cologne就不见了SMS字样。

最近推出两个新版。2月20日推出的V0.2版增强了声音模拟，修正了使用Pogoshell运行的BUG。2月23日推出的V0.3版，修正了手柄模拟问题。V0.3版下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/Cologne03Bin.zip。

Goomba Color新版放出



▲ Goomba Color的模拟效果非常好。

GBA上的GBC模拟器Goomba Color在2月17日推出Alpha 6版。新版修正了MBC2 SRAM的错误，并在压缩包内增加了一款名为GBCtrim的ROM压缩工具。下载地址为http://gbaemu.dcemu.co.uk/files/goombacolor_alpha6.zip。另外作者还发布了GBA电影卡专用版本，可以直接读取CF卡中的游戏ROM，下载地址为http://gbaemu.dcemu.co.uk/files/goombacolor_gbamp_alpha6.zip。

完稿前，PSP破解再爆新闻。MPH GTA loader解决了部分2.0版游戏的存档问题。小超喜欢的《机器人大战MX》、《战国无双》等都能完美运行了，一下子又有十几款游戏可玩，真是大惊喜；NDS这边，随着NDSL的发布，适合NDSL的小型烧录卡应该也会出现。可以预见近期的掌机软件也将热闹无比。最后感谢"一起游"(http://www.17u.com.cn) 网友的大力支持。



栏目主持：胧月＆海文



《心跳回忆 永伴你身边》限定版

提供：雷伊

去年11月，Konami在其官方网站宣布了元祖美少女恋爱游戏《心跳回忆 永伴你身边》的PSP版制作计划，并开始了该作限定版内容的民意调查。今年1月，由于限定版的预约数量已经达到了厂商的预期目标，所以Konami正式宣布了将其商品化。这款游戏马上就要在3月9日发售了，现在就让我们一起来看看其限定版的内容吧，里面的东西可是完全按照日本众多《心跳》FANS的民意调查而特别制作的哦。另外，这款限定版售价为整整一万日元（约合人民币700元），并且只有在Konami的专门购物网站才能接受预定。

《心跳回忆》游戏本体



▲封面用图及背景和PS版一模一样。

Drama CD



◀其中登场的角色包括藤崎诗织、馆林见晴、纽绪结奈、虹野沙希、古式由佳利、清川望以及朝日奈夕子7名MM。遗憾的是，竟然没有雷伊最喜欢的片桐彩子……

PSP专用收纳包



▲做工看上去比较精细，包上印有心跳回忆的英文标题以及游戏中心跳高校的那棵传说之树。

防窥视保护贴



▲将其贴在屏幕上，就可以缩小PSP的可视角度，防止周围的人窥视。个人觉得这个保护贴的作用不大，除非日本玩家觉得在公共场合玩《心跳》是件很丢人的事情？

PSP挂机绳



▲以黑白色为主题的挂机绳，上面同样印有本作的英文LOGO。



让玩家游戏零食两不误的SHOCK-C

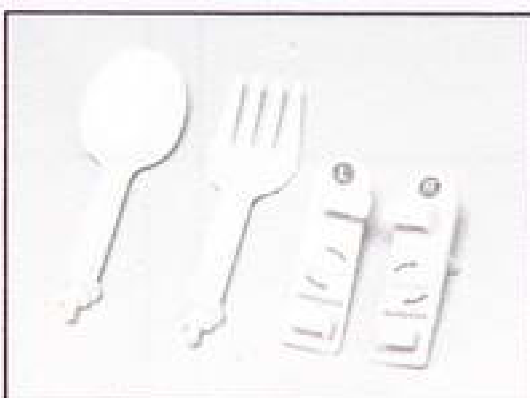
提供：马修

玩游戏玩的是个心情，图个愉快，靠在椅上躺在沙发里，备上零食饮料，心情完全放松地沉浸于游戏世界中，活着真好……等等，这么边吃边玩可很不利于手柄清洁和身体健康的。难道我们就没有什么两全其美的办法吗？当然有，著名的周边厂商HORI就公布了这么一套名为“SHOCK-C”（ショクシ）、供玩家玩游戏时不耽误吃零食的食指餐具，定价1575日元，折合人民币也就100元。

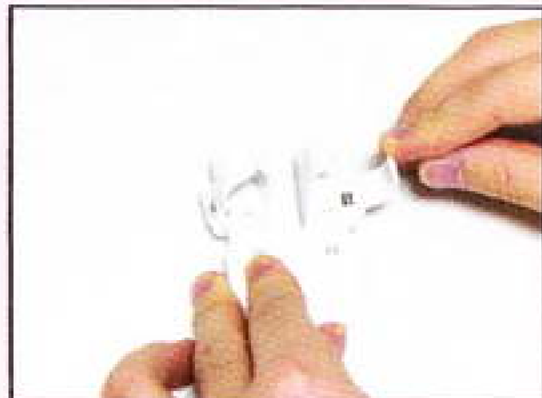
SHOCK-C将小餐具套在食指和中指上，经过简单的拆装即可将之固定在手指上，有叉勺组合和筷子组合。下面来看看这套餐具的使用情况。







▲SHOCK-C的包装和实物。



▲先把这东西装上。



▲叉勺装备，蛮可爱的样子。



▲筷子装备，乍一看还以为是《高达》中战舰的舰炮呢……





▲勺子和叉子实际使用效果图。



▲勺子叉子组合起来也能用，夹块薯片尝尝。



▲还能夹起球状的食品。



▲“筷子装”实际是把筷子固定套在手指上的小卡子上。



▲刚用时还真得适应一下。



▲虽然第一次夹起的仅仅是一小片薯片，但意义非凡，鼓掌……



▲习惯后，有一定重量的肉块也夹得起来。









▲玩游戏时的样子，握PS2手柄、打小巧的GBM、用触控笔玩NDS——还真是吃玩两不误哦。



Game Boy T恤衫 穿出你的个性来!

提供：海文

Game Boy虽然已经是一台早已进入博物馆的掌机，但对于所有的掌机玩家而言，与GB一起度过的快乐时光都是最纯真，最让人难以忘怀的。尤其是初代Game Boy“砖头机”，那种拿在手上无比厚实的感觉可是现在如日中天的NDS、PSP都比不了的啊（汗）。现在GB已经退出了历史舞台，不过仍然有很多和GB相关的产品在不断推出，GB的魅力由此可见一斑。

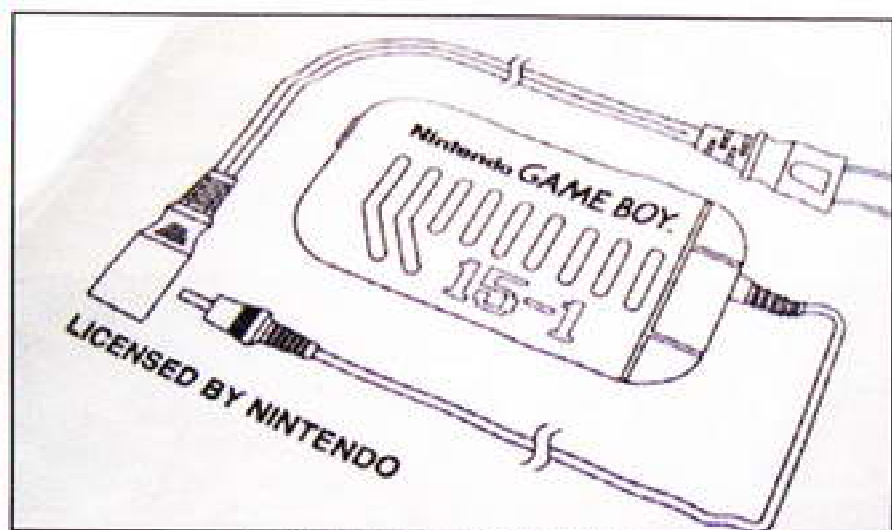
这次给大家介绍的是以初代GB为主题设计的三款T恤。这三款T恤都是由日本厂商“THE KING OF GAMES”推出的。



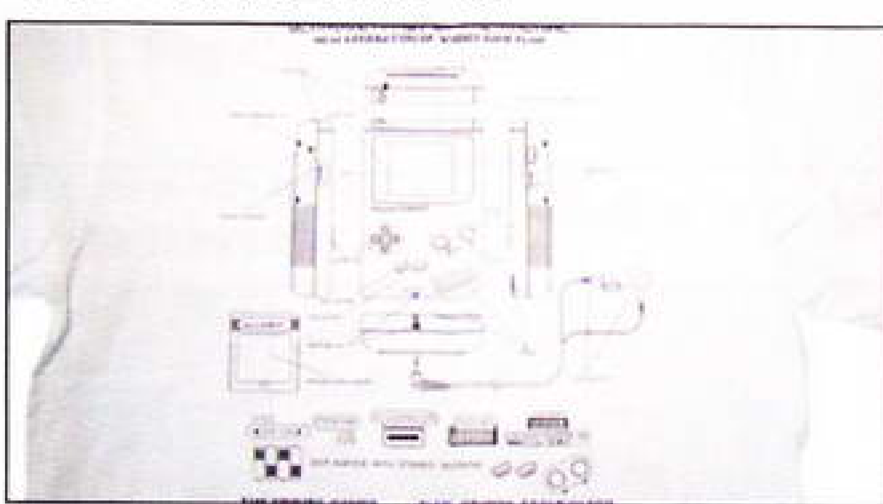
▲以白色为主色调的一款。



▲胸前的按键和连接线绝对会让GB的老玩家感动不已。“Game Boy ULTIMATE HANDY GAME MACHINE”（GB究极掌机）的字样也显得很有气势



▲衣服正面左下角则是电源。



▲后面是GB的三视图，各个部分还附有说明，感觉有点像说明书……

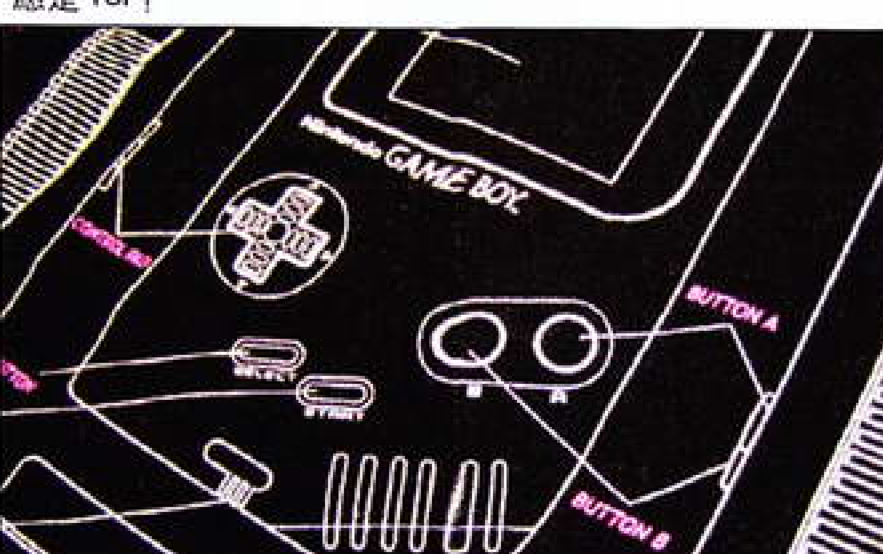


▲袖子上的部件是联机线。



▲领口处同样有着独到的设计，马里奥会顶出什么呢？但愿是1UP！





▲黑色的这一款图案设计和白色的是相同的。



▲这一款则是“透明 GB”。



▲还附有详细的技术指标。



▲背面也显得很“透明”。



▲仔细看右下角，令人感动……



可以吃的NDS——做“NDS 蛋糕”

提供：胧月

玩家的想象力是无穷的，网络上的强人也是多到无法统计。这不，有人用巧克力和面包等材料做出了一个可以食用的 NDS！当然，它不具备真正 NDS 的任何机能。



▲调制巧克力和黄油。



▲用两片面包组合出 NDS 的上下两块机身。



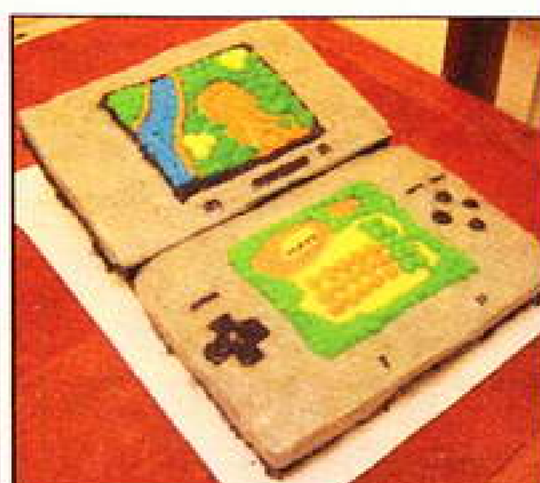
▲用这个小道具就可以连接两片面包了。



▲调和这种可以食用的颜料，用来给“NDS”上色。



▲给“NDS”撒上这些粉末，可以使其看起来具有反光效果。



▲这就是成品了，运行《动物之森》的 NDS，是不是看上去非常精致呢？

忍者の里

文 胧月

Vol.15

这次给大家介绍的是忍者中的另一大流派，该派与名声最大的伊贺相比不遑多让，他们活跃在日本战国。见证同时也推动了一代又一代的“一将功成万古枯”，这就是甲贺忍者。我们就去他们的昔日居所——甲贺看一看吧。

忍者之里 甲贺

甲贺，城市名，位于日本滋贺县。尽管当今的日本已经经济高度发达，这里的大部分地域却依然保持着中世纪的面貌。繁茂的树木，青翠的竹林，以及一个个古城、土堆、干涸的护城河，都吸引着无数的历史学家和游客前来观光。





甲贺郡中惣

甲贺最早居住的是一些有城有地的土豪，势力相对弱小。为了在弱肉强食的战国生存下去，他们团结在一起，加入了所谓的“甲贺郡中惣”。而甲贺地区的这些地方势力，则被称作“甲贺五十三家”。（下文详解）

郡中惣作为甲贺氏族们的组织体制，其基本形式为：从五十三家里选出十家代表组成合议会，根据合议会的商讨结果来决定整个郡的行动方向。在这种制度下，可以说家家平等。之后又衍生出“地域联合惣”、“同名中惣”等多种组织制度，都在一定时期内维持了甲贺的安定平稳。



■多喜应该是游戏中非常著名的忍者之一了。甲贺五十三家之一亦有“多喜（TAKI）氏”，怀疑Namco设计这个角色便是受此启发。

甲贺望月

提到伊贺的名忍，大家脑子会瞬间跳出很多名字。这方面甲贺就显得较为低调，尽管“真田十勇士”中的猿飞佐助、雾隐才藏等都是甲贺出身，不过他们也只是历史上并不真实存在的艺术形象。除了上辑我们介绍的《万川集海》的作者藤林保武外，甲贺的名忍就是望月家了。

望月，甲贺五十三家之一，信浓名族滋野氏的支流，和伊贺服部氏并称“甲贺望月、伊贺服部”。天庆年间，望月三郎在平将门之乱



▲望月出云守的旧宅，白龙组之一。

中立下赫赫战功，成为甲贺郡司，并改姓为"甲贺"。其子孙后代也以"家近－家成－家定－家辰－家清－家国－家远－家义－家康"的名号代代相传，望月一族也渐渐分成望月、鹈饲、内贵、芥川、甲贺五个大姓。宝德时代，这五家的望月五郎、鹈饲龙法师、内贵藤兵卫、芥川一马、甲贺三郎作为佐佐木氏的先锋，大破足利义尚军。之后又集结其他氏族，这才组成了"甲贺五十三家"。其中，原先的望月、鹈饲、内贵、芥川、甲贺五个大姓，加上上野、伴、长野三家，并称甲贺八天狗。此外，甲贺众里特别擅长忍术的人群又组成了飞龙组和白龙组，其中飞龙组五家，白龙组九家。

甲贺风土

既然是历史名城，名胜古迹自然不少。平安时代的佛像，室町时代的寺院都是甲贺最大的吸引要素。著名的有栎野寺的十一面观音，阿弥陀寺的阿弥陀如来座像，常光寺的十一面观音立像……限于篇幅就不一一列举了，几乎所有去甲贺游玩的人都会对它们留下深刻的印象。



▲重建之后的栎野寺

大鸟神社

拥有400多年历史的神社，天下人丰臣秀吉曾经赐给这个神社一个木札，上书"定，大原乡。喧哗口论停止之事；国质口质取质之事；祭礼造物不入门楼已前，夺取间敷事。右于违犯辈者，纵虽打掷可为曲事者也。"其中提到的"大原"也是甲贺五十三家之一，家中收藏二十二本版本的《万川集海》，图中这块石碑也是大原家所立。



除了这些有形的文化遗产外，甲贺的"油日（地名）太鼓舞"和"近江（地名）马场祭"都是日本的无形文化遗产。

油日太鼓舞

自古以来，油日地区就被干旱所困扰。太鼓舞是民间的求雨舞蹈，在油日显得尤为重要。该祭典的装束至今仍然被保存在甲贺历史民俗资料馆里。



▲甲贺民俗资料馆

马场祭

各家各户11～25岁的长子全部集结在一起，穿着特定的服装，在鼓声中挥舞着长刀跳舞。



▲马场祭

药业之城

甲贺以"药"闻名，无论是古代还是现代，都是日本的制药名城。据说甲贺卖药起源于来自高野圣的药僧，甲贺的修行者带着自制的药与神符周游全国，将药卖给患者，并一直将这一传统流传到后世。现今很有名的大原药品工业、近江制药、滋贺县制药都座落在甲贺市。

栏目主持 海文

轻松日语教室

自己的一个好友最近在学驾驶考驾照，无事时便会将自己在学车过程中的一些趣事说来与我分享。此人表达能力甚是了得，说得我也有了想考本夹驾照玩玩的想法。同时出于安全第一的考虑，决定学驾驶之前一个月不玩《山脊赛车》……

如何送礼？

在之前的日语教室中给各位读者提到过，在日本人生活习惯中，到别人家登门拜访时都会带上一些礼品表达自己对主人招待的感谢之情。其实在日本这样一个注重礼节的国度里，赠送礼品本身也是有不少约定俗成的规矩是应该遵守的，如果忽视这些规矩的话，不仅起不到联络感情的效果，反而还会给对方留下不好的印象。今天就让我们来了解一下送礼的规矩吧。

日本人无论是访亲问友或是出席宴会都要带去礼品，日本人通常认为"送礼"这件事本身就是用实际行动表示谢意的一种方式，相对于口头上的感谢而言，送礼所传递的感谢之情更加正式，也更加有诚意——毕竟送礼得花钱，得花时间去精挑细选，比用嘴说一声谢谢要花的精力多多了，对方自然更能从礼物中体会到谢意。

礼品的好坏也是必须要注意的，送的礼物太便宜很容易让对方觉得是对自己的一种轻视，这样是最划不来的一种情况，自己掏了钱，还给人留下不好印象……要是送太贵的东西也不好，一来给自己增添了不少经济上





的负担，二来日本人有回赠礼品的习惯，自己送的东西太贵，对方回赠礼品的时候也自然不能挑便宜的送，结果弄得对方也很头疼。因此还是应该具体情况具体分析，一般家庭之间互相拜访时送一些精致的食品是比较好的作法，既不会太贵，又能让主人一家一饱口福，表达了心意。

礼品的包装也很重要，除了在盒子外面包上彩纸之外，通常还会再系上一条缎带，彩绳之类的东西。这是因为在日本人的风俗习惯中，绳结凝结着人的意志，在礼品的包装上系上一个结就意味着“礼品包含了送礼者的谢意”。怎么样？是不是给人一种很神圣的感觉？对了，还有一点要注意的是，收礼的一方通常都不会当着送礼者的面拆开礼物的包装，这也是为了避免产生一些不太合适的礼品所引起的尴尬场面……具体情况大家可以自行想象。

中国人在数字方面向来都有一些忌讳，在日本同样也有这种情况。并且巧合的是，汉语中的“四”和“死”同音，日语中的“四”（し）也是和“死”（し）同音。很多场合为了避讳都会尽量避开和“四”相关的东西，送礼本来就是传情达意的事情，就更是要注意这些细节问题了——比如说送点心就不能送4个。并且久而久之，不光是“四”，就连“二、六”这些偶数也都被认为是不应该在送礼的场合出现的数字。于是便出现了日本人送礼时奇数的出现率远大于偶数的情况。不过也不是说奇数就可以高枕无忧，“九”（く）由于和“苦”（く）同音，也是一个不受欢迎的数字。

日本人与名片

名片在日本被成为“名刺”（めいし），在一些比较正式的交际活动中，尤其是在一些商业活动中，名片都占有很重要的地位。日本人名片上的内容和中国差不多，都是自己的姓名，所属公司，所担任的职务以及联系方式等等。在正式场合初次见面时要交换名片，并且交换名片时的做法也很有讲究。一般来说，在交换名片之前双方都会互相鞠躬行礼，在将名片递给对方时要将字的正面朝向对方，便于对方阅读。交换名片是很正式的，千万不要把名片放在屁股后面的裤兜里……这样拿出来是非常失礼的（汗一个）。不管是递名片还是收名片都要记得用双手，并且接到对方名片后要仔细将名片上的内容都看一遍，表示对对方的尊重。可能不少读者都会认为日本人类似的礼节太过繁琐，其实海文自己也有这样的想法，相比起不拘小节、说话办事都直截了当的西方人，和日本人打起交道来的确是要多加小心，一个不小心就有可能做出一些失礼的事。

LOOK 游戏美图秀

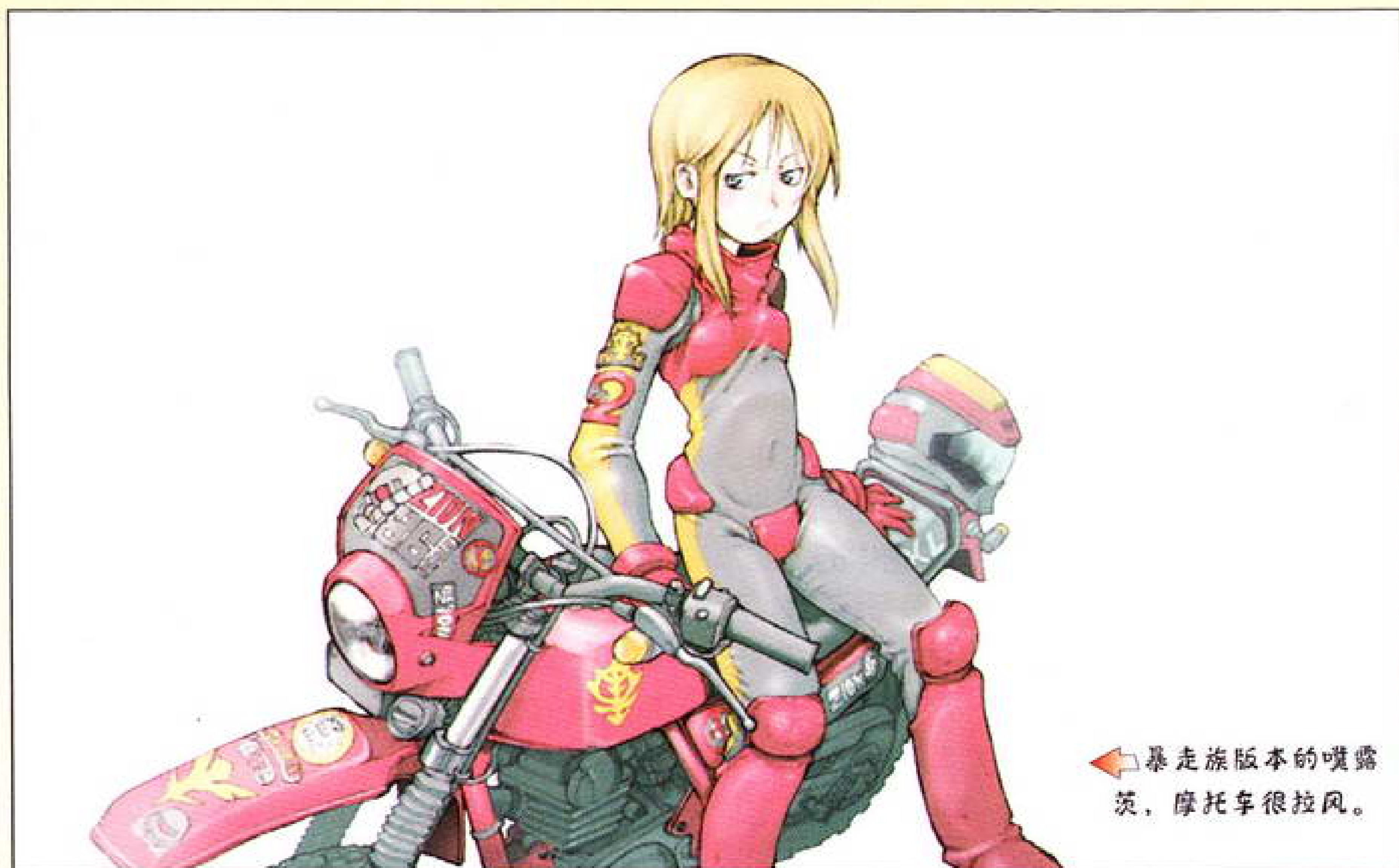


3月份最令人期待的游戏莫过于《女神侧身像 蕾娜斯》了，不仅追加了全新的CG影像，还会引入和PS2版《女神侧身像 希尔梅丽亚》中相关的内容，显得颇有诚意。当年PS版由于宣传力度不够而导致销量与游戏实际品质不符的遗憾应该不会再次上演了，希望本次PSP版本能够取得成功！





日本同人画家笔下的赛西尔和卡因，二人的表情描绘得很细致。



暴走族版本的噗露茨，摩托车很拉风。



萨菲罗斯可以称得上是“《FF》系列”中形象最为深入人心的一位BOSS级人物了。不过当年他给我留下最深刻的印象的不是他俊美的外形，而是他的名字，念上去就感觉很酷……



一张正太风格的林克（貌似本来就是正太……）



《异度传说Ⅰ＆Ⅱ》将于3月底发售，又可以见到美形的KOS-MOS同学了，放大图一张以示庆贺。

掌上动漫游

本辑“动漫游”栏目一改往日的动画鉴赏文，给大家带来一份详尽的漫展报告！（众人：TF，这么萌的活动被你说得如此科学。）本次广州的“动漫嘉年华”活动从2月9日一直持续到2月12日，期间活动纷杂丰富。话不多说，让我们直接进入正题吧。

激！萌！动漫嘉年华



2月到了中旬，假期过了大半，新年也过了，游戏该通关的都通了，通不了的估计多半是RPWT，也就别多想了。一月的新番就那么几部，还不是全部喜欢，放假初储起来的动画盘也消灭得七七八八了。这广州的春天啊那叫一个暖洋洋，一旦无聊起来可真让人昏昏欲睡，可是即便是睡懒觉也不符合一个宅男的要求，那就出门吧！北京路商业步行街，人潮如鲫，潮男潮女的聚集地……汗，这不是广州旅游的介绍，光这些卖点又怎么可能把宅男腐女们引出宅门，这2月9～12日的北京路是有一个异世界的门在这里敞开了，华丽的漫展之门——激！萌！动漫嘉年华。

热血创作 激！激！激！

让偶来带路可算是找对人了，毕竟这四天的动漫嘉年华，人家可说是看了个完完全全、方方面面。第一天自然要先把底下的主展区逛个透彻。行进中，发现前方有人群聚集，一级侦察机能全开，进一步发现有一帮很帅气的GG和MM啊，这第一天的大早上，COSPLAY都还没出动，怎么就已经有一队全制服的强悍人马？他们男的是黑西装白领带，女的一袭哥特式黑色Lolita，再仔细一看，才知道原来这个全制服团体是社团“纯色堂”的一众画手，正为他们的大作《平行轨道》做宣传呢。十位作者，搞不清作品封面上画着他们穿的还是他们穿着封面上画的，总之，帅气非常。展位上多幅大型海报、桌面上是热卖中的同人志创作，难怪这里人气旺盛，39元一本的同人志并不廉价，但是购买者仍然是排着队，买完还得把十位作者的签名要个遍，《漫画同人帮》里的



▲猪乐桃的动漫嘉年华贺图

镜头仿佛呈现在眼前了啊。偶也不落下，一本大作已经请回家了。

买完同人志，继续在第一天人头攒动的会场寻觅心水。渐渐发现，这广州的漫展啊，用广州人的普遍心态去逛就比较有保证了，那就是哪里人多往哪里去，呵呵。这不，前面又是一个人堆，不管三七二十一，先扎进去再说。这、这、这是异空间中的异空间啊！这是同人女的空间啊！前后左右，全部挤满了目光锐利，动作敏捷的女生，她们在一堆迷幻的彩图中奋战，仿佛那些彩图带有兴奋剂，让她们全部中毒。咳，不卖关子了，这里就是“黑色禁药”的展位。黑色禁药是什么？宅男会知道才怪，是人是人啦！是网上很有名的耽美插画画手哦！你说怎么能不让一众同人女如此疯狂。这次大会主办方可真是体恤民情，特地从遥远的广西把她请过来了。而黑色禁药也毫不


▲国内知名画家姚非拉先生。


▲黑色禁药的签名售书会

客气地把广州的同人女打劫了一把，展位上堆满了极其华丽炫目的帅哥海报，还有她本年度的首发大作《迷惑之卷》。偶仿佛见到身边的女孩们鼻血直流啊，至少也口水一地了，买完海报画集，还得排个队签个名握个手，派头不输明星大腕，可见耽美之王道。

看完这些平民明星或者说明日准明星，是时候去看真明星了，你以为谁为了那些大街上就可以买到的周边特地买票来漫展？是明星，是漫迷心目中的明星，要来漫展才能见到啊。这次会出现的漫画家除了冬日漫画社的画手们外，还有远道从北京来的姚非拉，还有漫友文化打造的新芮漫画文学写手落落、插画家SHEL，真是阵容鼎盛啊。光看他们每场签名会都签到手软就知道漫迷们其实还是很支持我们的国产明星们的。

斗魂 激！激！激！

传说，只要在布满荆棘的路途上，击退所有强劲的对手，便可获得传说中的圣物——PS2。（众人：口胡，这也值得炫耀！）今日，动漫嘉年华之上，华丽的斗魂赛开打，这不再是一个传说，勇者们为了团队的荣誉，为了圣物，热血PKing。以上略带恶搞，抱歉，不过这“斗魂格斗大赛”还真是华丽啊，参赛选手遍及省港澳，均是猛料之人，除了大赛提供了PS2、NDS和正版软件这些让人垂涎的利诱，这会战的机会更是难得。平日在家独自对着电视打CPU，撑死了叫上几个OTAKU一起战，而来到真正的修罗场经过试炼才能有所成啊。



▲本次三款格斗游戏比赛的获奖选手。

这边喊着“《GGX》最高”，那边嚷着“《灵魂能力》王道”，一路杀到决赛，这决战的擂台也忒华丽了点吧？竟然在电影院的放映厅进行，真是OTL了。看那坐得满满还站得满满的观众席，有来观战的，有之前落败特地来看最后鹿死谁手的，光这气势就让人觉得热血沸腾啊！

小萌一把 玩具秀

呼，又是社团区又是游戏区，对于在家闷了大半个假期没怎么运动过的人来说实在太刺激了，身心都有点招架不住，怎么上了一层楼就感觉豁然开朗了很多呢。但是邪恶的惊呼声还是不绝于耳"啊！美鸟！""哇！Dodoro！""呜哇！SD！"无疑，无论是那1：1的美鸟还是放在美鸟下面的备长炭场景组合都是十分邪恶的，它们随时可能把路人甲乙丙萌倒。这嘉年华的第二层便是一个如此邪恶的空间，一间熊屋，有糖胶熊有泰迪熊；一间毛绒屋，有巨型河童有Dodoro系列毛绒；一间玩具模型屋，有高达模型有玩具景品。中间还夹杂了一个变形金刚联盟的展位，还循环播放普通话配音的变形金刚动画，还有北奥战队被封印了的绝密资料光盘，无言了，这里果然是一个异空间。





不过更绝还得数上述所有展馆的对面——娃娃馆。传说，上帝创造了人，而人创造了球形关节人偶（^^；这嘉年华果然是见证传说的宝地）。没错，这里展示的正是那些面孔惊为天人，瞳孔勾魂摄魄的人形，里面的展示品包括风格略带诡异的BJD，华丽的DOD、SD。再次见到那些手上貌似还拿着刚才在黑色禁药那买完要完签名大海报的女孩子们（同人女），一脸花痴，一地口水状举着手机、DC在玻璃罩外猛拍。据说，举凡美型的雄性甚至中性，都能让同人女的魂燃烧啊！

大萌一把 Lolita

话说，在前夜的梦中，一个穿着粉红色公主裙，打着洋伞的可爱女孩，正向着偶微笑招手。一觉醒来，心花怒放，那是多么美好的梦啊，可是这214前后，身为光荣的团员，哪来可爱的MM向偶微笑招手，加上宅气笼罩，更是美梦一场了。可这动漫嘉年华，怎么会出现跟梦境如此相似的画面？还是说其实偶根本就还在睡啊？蕾丝，长靴，小粉，小蓝，洋伞……为什么周围有那么多闪闪亮的女孩子？她们在跟偶微笑招手耶！终于想起了来之前在官网上看到的广告语"在北京路中心呼唤萌"，这里有全城首次的lolita聚会，难怪粉粉漂漂的MM络绎不绝。幸好偶有着丰富的漫展经验，知道这前两天必须保留体力，正所谓好戏在后头，果不其然，这后两天又是COSPLAY又是Lolita的决赛，光是去挤那舞台前的人群就不是一般人能行的。







这Lolita大赛的风声早已广为传播，有人马上出来反对，说满大街的都是伪萝莉，穿着裙子撞骗。唉，叹只叹那些也不过是伪OTAKU，或者说根本就是小白，Loli与Lolita又怎能混为一谈？根本就是两样事物嘛，所谓Lolita是一种服装名称，不分年龄，并不是只有萝莉才可以穿的，不过如果有铁杆Lolicon，非萝莉不可，那也没有办法了。无独有偶，这次Lolita大赛的评委里还真有铁杆Lolicon——CLA中国萝莉控联合会（China Lolicon Association）广州地区代表（^^；再次印证，这动漫嘉年华真是OTAKU的聚会啊）。幸而那台上的参赛者也丝毫没有让观众失望，有

真萝莉，有真御姐，还有能把人萌到爆的可爱MM一大把。台上最小的参赛者是一个只有3岁的小萝莉，穿着一身可爱的格子Lolita，一出场就赢取了全场热烈的掌声。次小的是一个8岁的小妹妹，估计想带人家去看金鱼的怪叔叔是可以把队伍排到门外去了。舞台上再次见识女孩子们的强劲斗气，为了成为公认的最萌，为了夺取全城Lolita公主的桂冠，女孩子们是使尽浑身解数，务求笑容最甜、动作最萌！

这四天的嘉年华，每天都有不少这些Lolita少女擦身而过，那些层层叠叠的蕾丝、皱褶，还有女孩子别出心裁配搭的饰物，包括包包、洋伞、洋娃娃，甚至宠物，真是能把人看得眼花缭乱而且软绵绵，甜丝丝。不过，这还是不够的，动漫嘉年华，还是得要寻觅动漫的表征物啊！偶还要看《一骑当千》的MM，还要看侍女服MM！

激炫！COSPLAY

COSPLAY作为动漫的直接衍生物之一，来看漫展又怎么可以错过，而且这次的COSPLAY也忒炫了，忒劲爆了，这要是错过了可不是一般大的损失啊！在这里为本场COSPLAY拟定了几个关键词，大家一起来看看吧：尖叫，武器，FF。

这笔者偶啊，也可谓是看COSPLAY比赛的常客了，可是这么多届的COSPLAY比赛看下来，还真没见过如此多尖叫声的一次。以前还常常责怪广州的观众太不够意思，只顾着在台下按快门拍照，一点回报也不愿意恩赐给台上的COSer们，可这次是完全不一样了，整场比赛，在所有的高潮都少不了台下观众的热情掌声与尖叫声。看来COSer们辛苦准备的表演是值回票价了，不过恐怕这其中也少不了表演者对观众心理捕捉的准确性，要帅哥有帅哥，要美女有美女，还有货真价实的舞台表演，尖叫，也是情理之内啊。

这关键词武器，可是包含多多啊。首先是这次有三队都是以枪支武器、战场、兵人等为主题的，台上一度枪炮轰鸣，爆破声震耳欲聋。三个队伍包括《合金弹头》、《三角洲之黑鹰堕落》，还有一个主题怪异的团队。其中《合金弹头》的表演最为出色，除了一身到位的装备外，团队还是一个跆拳道队伍，秀完装备就开始近身肉搏，特别欣赏队中的几个女孩打得有模有样，劲力十足。



除了这几队武器精英，提起武器，又怎么少了点题之作《武器种族传说》。貌似是本次走秀类演出阵容最强大的，服装道具都非常不错，赞一个。



自从年前《FF Ⅶ》的动画电影面世以来，这圈内圈外的FF风是吹得一时无二啊，没想到，在COSer之中也是这么的受欢迎。这次可是有三个COS FF的参赛队伍呢。不过只要看过现场的人一定都能感受到，其中E感+御风堂的那个舞台剧《FF Ⅶ》实在是艳压全场。先不说那犹如从动画中走出来的惟妙惟肖的人物造型，也不说那逼真仔细的服装道具，也还先不说两位主角的巨型摩托车，光是那场激动人心、超级原版的舞台剧表演就足以让台下持续发出高分贝的尖叫声了。不过让小妹妹们尖叫不已的好像还有更直接的因素，听听她们喊的"升少、未梦、E感应少年"，都是台上COSer的名字，看来广州打造本土COSPLAY明星是指日可待了。

除了上述这些队伍，其他超炫的队伍还有不少。那队高智能方程式也是偶的心头爱啊，怀旧之余，台上的车队女郎们是那么的赏心悦目，呵呵。还有《一骑当千》的女侠们啊，从游戏里出来的侍女服MM啊，通通都用照相机绑架回家了。

美中不足的是，这场精彩的COSPLAY比赛里红花虽多，可绿叶也不少，而且还不是一般的绿叶，看来要看到100%精彩的舞台，主办方要想想办法，参加的COSer们也要好好加油，提高水平呀。

呼，这短短四天怎么可以这么累人啊，又挤（人）、又买（漫画）、又拍（照片）、又排（队、入场、签名）的，真得好好在家休养休养，不过偶好像已经患上漫展综合症：穿着Lolita（带蕾丝的衬衫），抱着娃娃，单挑《灵魂能力》。（—_,—|||）

火热秘技

NDS 为你而生

日版 游戏原名 赤ちゃんはどこからくるの?

◆游戏中的小秘密

玩《为你而生》时，如果NDS上当天时间为12月25日的话，那么在开机进入游戏后，会听到一声甜美的“Merry Christmas”(圣诞快乐)。如果NDS上当天时间为1月1日，那么进入游戏会听到“Happy New Year”(新年快乐)。如果当天正好是你的生日的话，就会听到“Happy Birthday”！当然，前提是你要先在NDS上设定好自己的生日日期。另外，当NDS电力不足时，电源灯会变为红色，进入游戏会显示需充电的信息，很人性化。这些内容大家可以自己去试一下。

——刘悦悦



NDS GBA 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队·赤之救助队

日版 游戏原名 ポケモン不思议のダンジョン 青之救助队·赤の救助队

◆隐藏迷宫的出现方法



在ふしぎなメール里输入以下密码，完成委托任务后，就能自由前往相应的迷宫。

异变之洞窟（いへんのどうくつ）[全15F]

00F0P 0#チサふ※2 ろ0X0ぬ

荒岛（のこされたしま）[全20F]

0011ふ 0#&めヤネ0 H0Z0ひ

不可思议之海（ふしぎのうみ）[全20F]

00F1ケ 0そゆロほに0H 0Y0み

幻想海峡（げんそうかいきょう）[全30F]

00G14 0!そ♀J64 ゆ0Z0や

◆取得青版限定的道具

依然在ふしぎなメール里输入以下密码，赤版或青版均可使用。

きんのキバ

00F0け 0#41よ00 ）0エ00

サニーゴのトゲ

00ひ0ケ 0! 6るはカ0 ＞0エ00

サボネアのハリ

0000こ 0#5はハヌ0 ）0エ08

——Kenyo

NDS 帝国时代

美 版　游戏原名 Age of Empires: The Age of Kings

◆隐藏要素开启方法



隐藏地图获得方法，进入Bonus Items选项，需要花费点数来购买。

地图名称	所需点数
阿金库特(Agincourt)	250
大群岛(Archipelago Large)	200
亚洲(Asia Major)	300
大陆桥(Bridges Large)	100
城堡(Castles)	150
法国(France)	100
汉尼拔(Hannibal's Crossing)	250
哈士汀(Hastings)	250
开伯尔山口(Khyber Pass)	250
王者之山(King of the Mountain)	300
境外天国(Outremer)	150
食人沼地(Skirmish- Desert)	150
山谷(Skirmish- Plains)	100
沙漠前沿(Swamplands)	250
平原前线(Valley)	250

隐藏作战单位获得方法，进入Bonus Items选项，需要花费点数来购买。

单位名称	所需点数
双手重剑兵(Dopple- handers)	150
威尔士弓兵(Welsh Bowmen)	100
攻城大炮(Mons Meg)	100
圆桌骑士(Knights of the Round Table)	200
热那亚十字弓兵(Genoese Crossbowmen)	100
瑞士长戟兵(Swiss Pikemen)	100
公羊破城锤(Dark Ram)	150
战场之狼(War Wolf)	150

PSP 伊苏 纳比斯汀的方舟

日 版　游戏原名 Ys: The Ark of Napishtim

◆开启恶梦模式

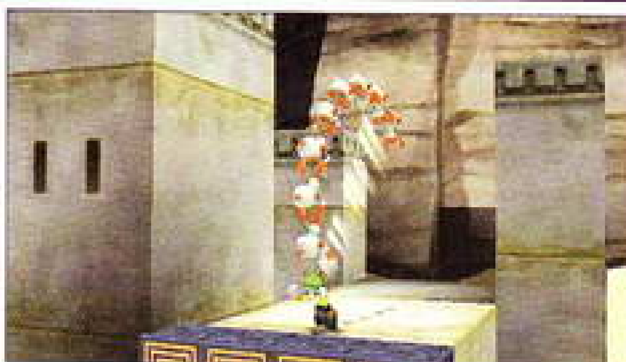


完成一遍正常难度的游戏后开启。

PSP 机关

美版/日版　游戏原名 Tokobot

◆开启时间模式



完成一遍游戏即可开启。

PSP 强力追击

美 版　游戏原名 Pursuit Force

◆开启隐藏密码



在主菜单选项中，进入“Cheats”选项，在里面便能够开启或关闭。

密码名称	效果
Invincibility	无敌
Speed	加速
Reoffender	受到伤害加倍
Big Wheels	车轮变大
Wild Water	水流湍急
Sticky Feet	无法弃车
Open Road	没有NPC车辆
Laser Law	武器火花颜色变为红色
Iron Man	HP减半
Law Lord	无限正义力量
Double Damage	加倍伤害

NDS 右脑达人 爽解！找碴博物馆

日 版　游戏原名 右脳の達人 爽解！まちがいミュージアム

◆全解まちがいさがし模式的隐藏关卡





只要完成原始的50张图片后就就会出现新的图片，然后每完成10张新图片又再会出现10张新图片，图片总数一共为150张。

◆游戏技巧

我们知道在游戏的时候，如果随手乱划大圈会出现一个大“X”。但是如果你划了大圈后没出现大“X”，而是显示了“ちいさくかこんで”的字样，就说明错误就在你划的这个大圈内，搜索范围就缩小了，反复画圈就能很快找到比较难找的错误。这个方法在全解まちがいさがし模式中使用效果甚为突出。

◆STAFF画面中照样能找碴

在出现STAFF字样的界面时，依然还能进行游戏。对比上下屏后，用触控笔照样能在不同的地方划圈，成功找到不同之处后，便能加快字幕消失的速度。



文 ZinniaSun
编 LIKY

GBA 游戏补完计划

Vol.02

Hi！大家好！看了上一辑我们"GBA游戏补完计划"的朋友们不知喜欢这个栏目吗？要知道这名字可是LIKY大人钦定的呢！（主要是偶起的名字没有过关，呜呜呜……）还是闲话少说，让我们来看看这次要为大家带来的游戏吧！其实本想着这辑会紧接情人节后上市，因此有意为大家安排了一个恋爱游戏，看来晚了一些，不过没事，3月14正好是白色情人节嘛。祝愿大家在娱乐的同时，用心吸取游戏中的各种经验，争取在这美好的春季展开一段樱花般浪漫的恋情！Let's go!

纯情房东俏房客 敲响祝福之钟

纯情房东俏房客 敲响祝福之钟
ラブひなアドバンス 祝福の钟はなるかな
◆MMV◆AVG◆2001年9月7日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆5800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：15岁以上 GBA



相信《纯情房东俏房客》在广大ACGer心目中还是有很高地位的吧！凭借赤松健老师简单而又充满诱惑力的画风，还有那无厘头的搞笑故事，曾经吸引我把动画漫画都看了无数遍。所以说，游戏自是绝不会错过，更何况这款GBA上的《敲响祝福之钟》正好诞生在TV动画版连载即将完成的高潮之际，当时就忍不住抱着日文版苦打，直到爆机。之后由于《Love Hina》在地球上的人气实在是不一般，很快就有人发布了E文版，于是我又赶了个通宵打完一遍。不过今天外语苦手的玩友们已经不用发愁了，因为在国内的汉化小组的努力下，这款游戏的中文版也华丽地诞生了。汉化补丁下载地址：http://www4.emu-zone.org/j2c/web/SoftView.Asp?SoftID=501，下面就让我们一同来体味这款闹剧般恋爱游戏的乐趣吧！

游戏剧情

"你知道吗？如果两个相爱的人一起进入东大，就会获得一生的幸福！等我们长大，要一起进东大啊，好吗？"



▲纯情的约定！



▲看浦岛景太郎那猥亵的表情……

就是这一句简单的约定，拉开了这个漫长的搞笑故事。游戏中我们要扮演浦岛景太郎这个龌龊且艳福不浅的无能男，（想起他我就一肚子气啊！我都失恋了，这种男人怎么可能一堆人抢着要……），为了维持补习生活而奔赴雏田庄，他一边读书一边担任女生宿舍管理员一职。游戏的目标更是简单明了，维持HP，不至于惨死在"敌人"们的刀光剑影下；然后有的放矢，紧追不放，直到和曾经约定的人一同进入理想中的东大。（其实在游戏的中后期我都是一直保持在全部女性好感度全满状态，果然是理论水平过高……）

游戏操作	
方向键	选择
A键	确定
B键	取消
L、R键	切换心情指数画面，同方向键左和右
START键	查看每个女孩的心情指数

游戏要点

主角的HP

游戏中主角的HP是以小圆点的形式在游戏画面的右下方显示的，洗澡和某些剧情选项可以回复HP，并且由于游戏剧情的需要，在特定的剧情处还会增加HP的最大值，以备后面剧情需要。游戏中并不支持即时存档，一般洗澡时可以存盘，好在存盘点安排大致还算比较合理，厚道的9个存档栏位也还算不错，刚好够记录游戏最后的9个结局用。



▲洗澡真爽啊！

好感度

游戏中可以通过按START键来观看各主角的好感度，在和女主角对话时左侧头像的上方也会显示人物姓名及好感度。其实每个女主角登场时对我们太郎的好感度就有所不同，像睦美这样的美少女虽然在中后期才登场，可一上来就两颗心的好感度实在让人觉得有些一见钟情的感觉呢！可像素子这样的冷性女，上来就对我们太郎一阵暴打，在有的选项中你宁可费体力，也要捕获一颗Heart（心，好感度的表示标记）啊！



▲嘿嘿嘿，奈留对我已经全满了哦！

多分支剧情

在AVG游戏选项上，《Love Hina》采用了如同《樱大战》一样在限定时间选择答案的设定，并且不同问题回答的时间是不一样的，更增加了几分恋爱中的抉择感。如果时间到了还没有做出选择，就会以选择框所在位置的选项为选择结果，而不会像《樱大战》那样把沉默也作为选项之一，颇让我感到有些不满，因为太郎在大部分时间里可是出了名的没主见软弱男呢！游戏随着选项的不同和好感度的不同触发不同的剧情，在后期会有很多分支呢，因此如果想收集全结局的朋友还是好好注意一下后期的选项吧！



▲这个选项，要根据排列顺序来判断多少……

自由控制模式

在游戏进行到第三章第一次存档后，开始有了段自由控制模式，可见厂商对于这款游戏还是很用心的。自由控制模式下，不能按START查看人物好感度，但可以随意找人聊天，回管理人室可以思考，由于不找到特定人物就不会触发下面的剧情，所以要好好利用这段时间，赶快去找好感度不高的人培养好感度吧！像第一次自由控制模式出现在询问素子的情况及为何反感主角上，由于不找素子就不会触发下面的剧情，所以就等到其他人物对话都完了再去素子那儿报道吧！



▲正打算去找美津培养培养感情。

游戏点评

其实个人最喜欢这款游戏丰富的背景音乐和富有动感的画面（尤其是在挨打的时候，仿佛能听到自己家楼下汽车警报也被震响了一样），加上时不时插进来那么一两句烘托气氛的语音，还有游戏中丰富的插画，有模有样的片头动画，完整的故事情节，就算是没有看过原作的人，也能很快投入到游戏中去，更何况像我这样的纯情粉丝，简直玩得不能自拔啊！而且作为一款恋爱游戏，本作的要素还算齐全。不论打出哪个结局，一周目后都会出现剧情回放和回忆相册，没事了可以当做小说来再回头看看。（不过电脑选的选项都非常烂，简直有损大家情圣的称号）游戏爆机后还可以存档，读档会发现基本是在最后一个选项后开始观赏结尾剧情。PS：本人可是强烈推荐睦美那一段哦！



▲如同动画片一样的插画



咻咻火箭队！

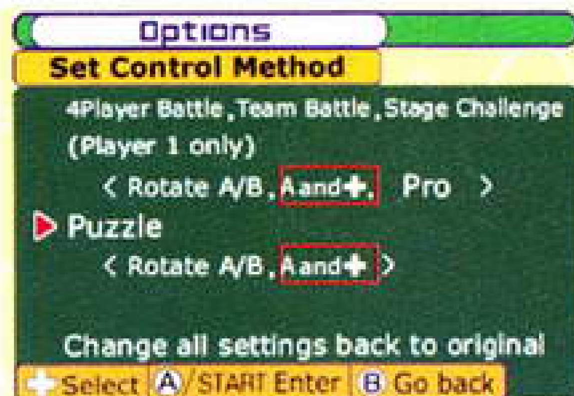
咻咻火箭队！
チューチューロケット！
◆SEGA◆PUZ◆2001年3月21日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆32M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA



SEGA手下的Sonic Team大家不可能不知道吧！总是以那种迅捷爽朗的游戏吸引着玩家为其笔下的作品疯狂。而这款最早诞生于DC平台的谜题小游戏《咻咻火箭队》，也完全体现了Sonic Team简洁明了的作风，游戏规则简单，玩起来却非常紧张有趣，现在就让我们进入这太空猫鼠大战的世界吧！

游戏操作

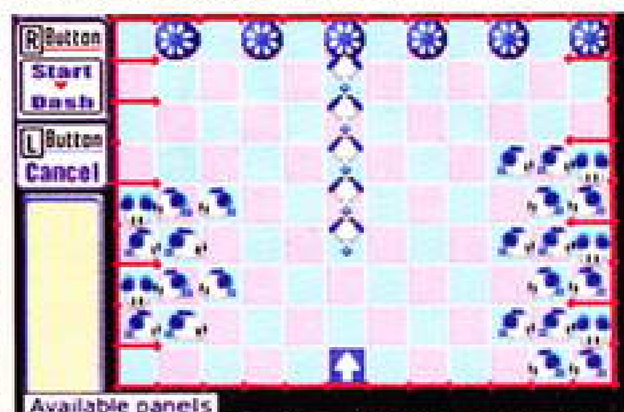
这款游戏是模拟的鼠标操作模式，因此除了游戏菜单、选项几处地方以外，方向键的操作都完全是用来移动鼠标。其他几个键的用途根据Option设定中Set Control Method来自由设定，总之就是用各种方法在地上摆放箭头。"Rotate A/B"模式下A、B键是摆放并且旋转箭头；"A and +"模式下按住A键并配合方向确定路标方向，推荐用这种操作方法；"Pro"模式下L、R、A、B各控制左右上下一个方向，反应好的人应该能很快适应，但是这种操作方法只有在Stage Challenge的即时竞赛游戏下才能使用，因为在Puzzle解谜模式下L、R分别负责了清除现有设置和游戏启动。START键负责中断游戏。



▲游戏中可以自由设定键位，根据自己习惯来设定吧。

游戏玩法

游戏的玩法非常简单，就是带领我们可爱的太空小老鼠咻咻（ChuChu）们突破霸占空港的太空小猫卡普卡普（KapuKapu）们的重重阻挠，登上火箭，奔向向往已久的太空。不管任何模式下，我们要做的只有一个，迅速地在地上摆路标，绕过重重墙壁和深洞，在卡普卡普们破坏发射塔前，保证每一位咻咻都能安全登机。咻咻和卡普卡普都只会走直线，当碰到墙壁他们会转向自己的右侧继续直行。而且咻咻们的移动速度大约是卡普卡普的两倍，别一不小心来个耗子找猫，自己送上门的笑话就好。



▲游戏的目的就是让这些可爱的小老鼠们登上火箭。

游戏模式

游戏主要分为Puzzle和Challenge两大模式，在Puzzle模式下，我们可以先按R键观察一次咻咻和卡普卡普未来的移动路径后再考虑设置路标（再次按R键为加速），游戏过程不是即时的，而是预先规划摆放好路标点，再让游戏按照我们编好的剧本走下去。（整个游戏都给人很强烈的程序感，界面像PC网页，写脚本，运行……晕）这个模式下的要点除了计划路径以外就是要算准时机，尤其是后面几关，要面对纷繁复杂的情况可是要下一番功夫的哦！在Challenge模式下就比较好应付了，游戏是即时的，只要你手脚敏捷，看准时机，在限定的时间内完成就可以。当然最大的难点也就在于时机了，很考验玩家的微操作哦！这里还是采用Pro的操作方法，这在后面关卡比较能降低些难度。要注意的是在即时模式下只能同时摆放3个路标，路标一般会在8秒钟后消失。



▲游戏很考验反应和头脑哦。

热闹的联机模式

其实最推荐大家玩的是联机模式，那叫个热闹！联机模式又有Battle单挑模式和Team Battle组队模式两种，区别不用我说大家也应该知道。联机模式下的目的就是让更多的咻咻登上自己颜色的火箭得分，让更多的卡普卡普登上敌人的火箭扣分，时间到了结算彼此的总分。这个模式下的卡普卡普起着关键性作用，并且卡普卡普还有大小之分，当你将一个超大卡普卡普引入别人的火箭后，会给敌人造成很大的伤害哦！不仅如此，游戏中还暗藏有头顶50数字的金色咻咻，每个可是价值50点呢！再加上红色头顶"？"的咻咻进入火箭后会随机出现各种特殊效果，大大提高了游戏的娱乐性！尤其是加速过后，满屏残象的感觉，那叫个爽！



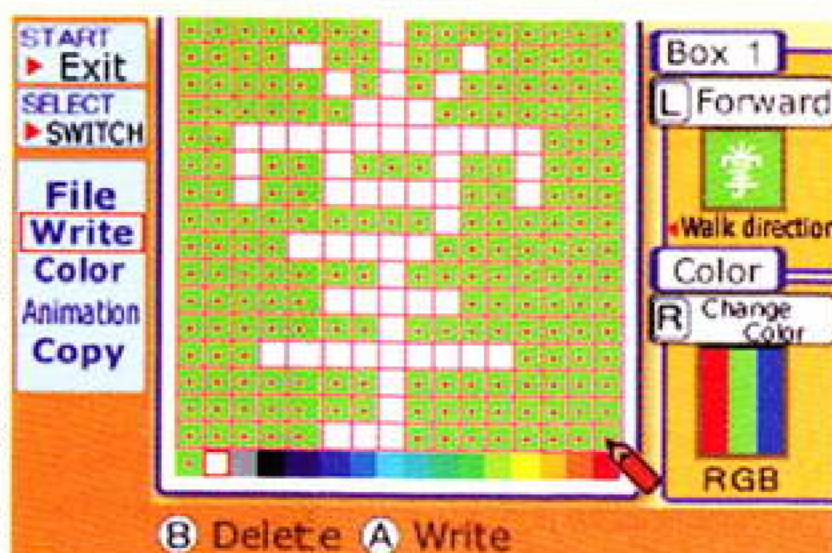
▲价值50点的金色咻咻。



▲混乱的大战。

自由的编辑模式

游戏最具诚意的地方还在于附赠的关卡编辑和角色编辑功能。关卡编辑可以让一款Puzzle游戏永远都保持新鲜感，角色编辑模式下我们还可以把咻咻和卡普卡普绘制成我们喜欢的可爱样子，在Option中激活角色后，游戏时就可以看到我们亲手绘制的咻咻奔跑的样子了。本作更体贴的是在联机情况下还可以将自己的这些自创部分传送给好友，联机对战时再各自用各自的咻咻，那可是很有意思的哦！



▲来编一个有特色的关卡吧。

隐藏要素

就像欧美的游戏总是标榜自由度一样，日本人的游戏总是少不了隐藏要素或是解锁要素。

隐藏要素	达成条件
Hard Mode in Puzzle 1P	完成了所有Puzzle1P模式下的Normal关卡则可在选择关卡画面中按L、R切换出现Hard模式
Special Mode in Puzzle 1P	完成Puzzle 1P模式下所有Hard关卡后出现
Mania Mode in Puzzle 1P	完成Puzzle 1P模式下所有Special关卡后出现

游戏中的帮助文档被做成了网页的模式，看似要链接网路，实际上不过是个吸引人的创意罢了。不过随着访问次数的增多会出现新的说明，这里面还是有许多玄机哦！

第一次访问	Various Mode（介绍如何多人联机）
第二次访问	Make your own puzzles！（介绍如何创建自己的Puzzle）
第三次访问	Battle technique（介绍战斗的技巧）
第四次访问	Download corner（下载中心，可以下载新的猫鼠形象，在Option选项中可以更换，很可爱的哦！）
第五次访问	Puzzle technique（介绍谜题技巧）

结语

好了，游戏先介绍到这里了。最近很喜欢吃GuyLian的巧克力，白色情人节大家不妨也试试！还有我的Blog"阳光草技术吧"也已经开张了，地址：http://blog.levelup.cn/members/ZinniaSun2000/，大家如果对我们的"补完计划"有好的建议，欢迎给我留言！我们下辑再见！

文 UCG阳光学员 柳东亚 编 LIKY

VOL.15

手机游戏吧



如果要问现在什么掌机普及率最高，从狭义上来讲就要属GB系了，但是从广义上来看真正的掌上霸主非手机莫属了！随着这两年彩屏手机的普及以及手机硬件本身的升级，在各品牌手机游戏由原来的鸡肋变成现在选择一款手机的首要条件之一，但是有多少人能够玩转自己手机上的游戏呢？有多少人可以随意地更改自己的游戏呢？不要小看你的手机，也不要只满足于那几个固定的游戏了，跟着我来让你的手机变成为你的随身玩伴吧！

随身玩伴——浅谈手机游戏

在此之前，我们先来看看手机游戏的分类。手机游戏主要分成文字类游戏和图形类游戏两种。文字类游戏是以文字交换为游戏形式的游戏。这种游戏一般都是要玩家根据游戏发出的提示，回复相应的信息来进行游戏，而这类游戏是要以高昂的通信费用作为前提的，所以无特别嗜好者可以无视；而图形类游戏更接近我们常说的“电视游戏”，主要通过图形、动画形式来进行游戏。由于游戏采用了更为直观且更为精美的画面直接表现，因此图形类游戏的游戏性和代入感往往较文字类游戏高，因此广受玩家们的欢迎。图形类游戏主要分为嵌入式游戏和Java游戏两种。

嵌入式游戏

嵌入式游戏是一种将游戏程序预先固化在手机芯片中的游戏。由于这种游戏的所有数据都是预先固化在手机芯片中的，因此这种游戏无法进行任何修改。也就是说，您不能更换其它的游戏，只能玩您手机中已经存在的游戏，您也不能将它们删除。

Java游戏

这就是我这篇文章所说的重点了！Java是一种程序语言，具体是什么程序语言我们完全没有必要知道。作为游戏一族，我们只需要知道两件事：

第一，您的手机是否支持Java，要了解这一点您可以查阅您的手机的说明书，或者直接询问经销商。

第二，您挑选的Java游戏是否支持您的手机，要了解这一点，您可以参阅“为什么手机游戏也会有兼容性问题”，这就类似与PS2和Xbox游戏不能通用一样，但是也有很多Java游戏是共通的，而且一款好游戏一般都有与各品牌手机相对应的版本，所以不愁没有游戏可玩。

在这里有一个误区需要解释，那就是有时候我们说起java游戏，往往第一个想到的可能就是高端的手机配置，事实上这是一个意识形态上大大的误区。因为手机并不是电脑，“配置”这个词对于我们来说根本没有意义。只要你的手机支持Java，彩屏，分辨率在128x128以上，有1MB以上的可存储空间就可以玩到各式各样的Java游戏了！（注意！这里所述不包括智能手机，因为智能手机有专门的平台游戏，而且可以下载模拟器，游戏Java对它们来说意义不大。）好，现在该进入正题了，让我们来看看到底应该怎样去使用手机的Java功能！



1 安装篇

每一个Java游戏程序主要有两个文件组成。一个是扩展名jad的文件，另一个是扩展名JAR的文件。jad是一个描叙文本文件也就是实际的游戏文件。JAR文件实际上只是游戏的存储路径，要不要都没关系。一般我们在网上下载的Java压缩文件经解压后又会出现一个压缩文件和相关的JAR文件，那个压缩文件也就是JAR文件了。需要注意的是，JAR文件不需要进行解压缩，如果把文件解开反而会造成错误。

安装Java游戏实际上就只是把JAR文件上传入手机既可，一般有以下几种方法：

1.通过PC和数据线安装（强烈推荐）

条件：手机支持数据线。

步骤：①下载自己所用手机的Java上传程序如MOTO的MIDway，诺基亚的PJW。这些都可以从手机厂商的网站下载。②用数据线连接电脑，把购买手机的随机光盘放入电脑，此时电脑会提示找到新硬件，并要求安装驱动，相关的驱动程序就在那张随机碟中安装即可。③打开你所下载的Java上传程序，看看你的手机是否连接上，如果显示连接成功的话就可以开始安装了。④找到你事先下载的游戏，这里可以选择JAD和JAR安装，这里推荐使用JAD。⑤重启手机后你就可以玩到你安装的游戏了！

现在有很多手机支持存储卡，这种手机安装游戏就更加方便了！将手机的连接模式改为内存卡连接模式，连接电脑。然后将要传入手机的JAR文件复制到手机内Java文件夹内，安全拔出手机。之后在手机上进入游戏和应用程序，选择你刚刚传入的JAR程序安装，选择你要安装到的地方，直到安装完成。

2.通过PC和红外线接收器安装（推荐）

条件： 手机支持红外线，购买红外线接收器，这样就可以直接和手机对传文件。

①打开手机的红外线功能并对准红外线接收器。②在电脑上选择要发送的Java游戏文件——JAR。③在手机收到信息后，打开新信息，按照提示一步一步操作下去，直到安装完成

3.通过PC和蓝牙接收器安装（推荐）

条件：手机支持蓝牙，购买蓝牙接收器。

利用蓝牙的管理工具找到手机设备，传输文件具体方法同上。

4.通过自己收发Email安装（不推荐）

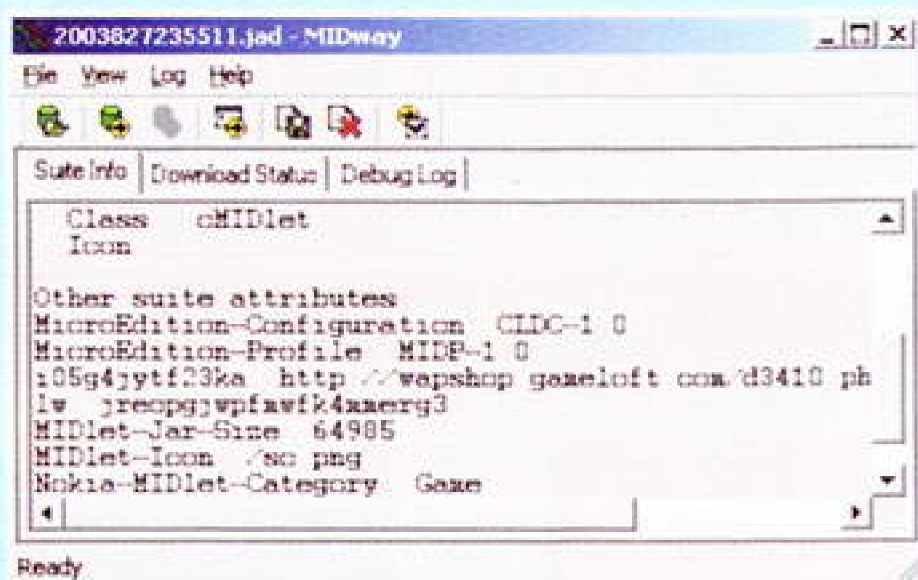
条件：手机开通GPRS，并且支持接收Email。

只要把你常用的信箱在手机配置好，在把游戏的JAR文件发送给自己，通过手机接收即可。至于安装方法也同上。

5.通过WAP下载游戏安装（不推荐）

条件：手机开通GPRS，到某些游戏的WAP网站，直接下载游戏。

不推荐理由：现在很多WAP网站下载游戏都是收费的，而且下载文件大小受限制。



▲MOTO的Java上传程序——MIDway。

2 游戏篇

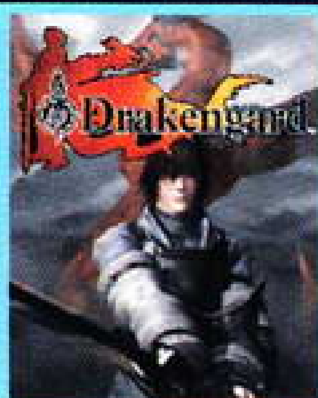
既然知道怎么安装游戏，如果没有好玩的游戏怎么行呢？现在我推荐给大家几款近两年比较热门的Java游戏，它们的可玩性、画面、操作系统都相对优秀，其中还有在PS2、Xbox上的大作哦（当然不要指望有家用机的效果哦………游戏可去各大Java游戏网站下载，笔者建议玩家去手机论坛的游戏区下载，那样会省很多麻烦。例如http://bbs.imobile.com.cn）

《波斯王子 武者无双》



手机版《波斯王子 武者无双》几乎是与PS2版同时发售的，由于是同一个厂商开发，所以操作性很有保障，画面十分流畅，在PS2上的速杀系统也完整地保留了下来，当然操作作了简化，围绕“5”这个中心键再配合周围的8个数字键就可以做出各种各样的招式。其实《波斯王子》在PS2上的三部曲都有手机版，而且素质优秀，惟一的缺点在于流程太短了，推荐有兴趣的朋友都找来试一试。

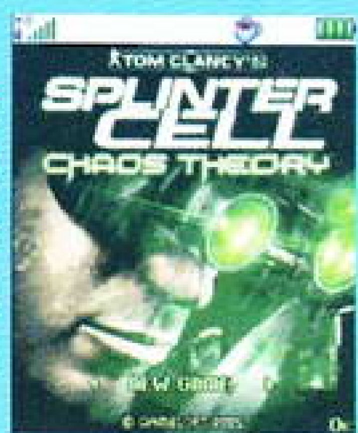
《龙背上的骑兵》






可不要以为这是什么同人作品哦！它可真正是Sqaure Enix的手笔。虽然不是2代，但的确是2005年秋才推出的手机版！剧情是原创的，操作性不错，而且《龙背上的骑兵》特有的战斗方式也保留了下来！游戏分为空战和陆战两部分，并有召唤系统和魔法攻击，遗憾的是没有武器收集了。（啊！贪心了！）相信玩过PS2版的玩家一定会爱上这款迷你版《龙背上的骑兵》。

《分裂细胞 混沌法则》





这款游戏同样也是出自育碧之手，无论从操作性还是画面都可以算是手机上一流的游戏！虽然从3D变成了2D横版过关类型，但游戏潜入时的紧张感却丝毫没有减弱，游戏难度很高，很具有挑战性。操作方面也不错，简单的几个键就可以实现PS2上几乎所有动作！素质可以说与GBA版持平。这款游戏是手机玩家最不应该错过的佳作啊！强烈推荐！

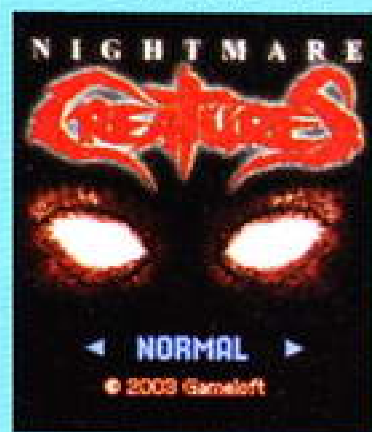
《UWAN Fighter》






接连介绍了3款来自家用机的移植作品，现在让我们来看看手机Java游戏里有哪些不错的原创作品吧！这款《UWANFighter》就是一款非常不错的原创游戏了。手机游戏中射击类型比较多，但是能做这么精致的就屈指可数了。这款游戏的画面可谓华丽到极点（手机上），而且操作性一流，按键延迟情况很少，敌方火力也很猛，不会像其他游戏有冷场的场面出现！但是因为画面太过华丽，看不到自己在哪里的情况倒时有发生，总之推荐！

《Nightmare》



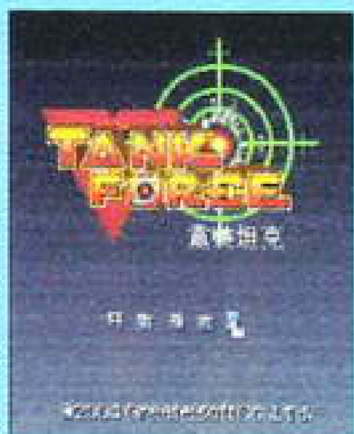




超华丽游戏《NIGHTMARE》！也许很多人没有听说过Gameloft这家公司，但是在Java游戏领域里面Gameloft可谓是游戏素质的代名词！这款游戏简直就像是去除了道具收集系统的《恶魔城》，主角可以通过战斗升级并获取新的能力和招式。细腻华丽的动作、一流的操作感都让人惊叹这款手机游戏的素质之高，美中不足的地方在于敌方兵种比较单一，而且敌人也太弱了点。希望Gameloft以后能推出续作，改进不足。

《重装坦克》



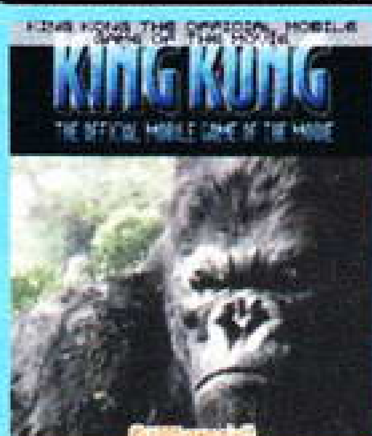





这款《重装坦克》是国人的作品，游戏的插图好像是UCG御用画师大懒所画，游戏本质和原来FC上的《坦克》大致相同，即击败全部敌方坦克就可以过关。游戏操作性尚佳，画面清新可爱很惹人喜欢，最有特色的是在游戏中的所有建筑物和树木都可以摧毁的哦！作为闲暇无聊时的消遣再合适不过了！

介绍了3款原创作品让我们再来换换口味。现在流行些什么电影呢？《金刚》？《无极》？应该算是吧。流行的东西Java游戏当然要跟进了！先让我们来看看这款《金刚》。

《金刚》





游戏是上海育碧出品的，故事与电影完全相同。流程也分为两个部分，前半部分需要操作JACK去营救女主角，中途会遭到蛮人和恐龙的袭击，过程危机重重。后半部分会操作金刚在森林和城市里横冲直撞。这是一款典型的横版动作游戏，在育碧的精心制作下各方面都比较出色。喜欢电影《金刚》的玩家一定会很喜欢玩这款游戏，毕竟在自己手机就可操纵自己喜欢的角色也是件乐事。

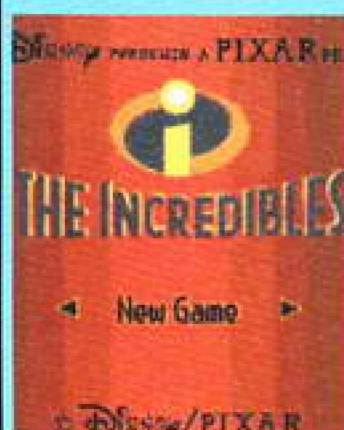
《无极》





你没有看错哦！这确实是《无极》！这款游戏是Gameloft出品，画面还算不错，系统上具备了格斗游戏的一切要素，连招，必杀技，MAX必杀技，连隐藏人物都没有落下哦！不过在操作上有那么一点蹩脚，一是手机键盘对于格斗游戏来说不好按，二是按键有点延迟。但总的说来还算不错！最难得的是它支持双人对战，不过要对方手机也有这款游戏而且具备蓝牙功能才行。

《超人总动员》





虽然《超人总动员》的电影早就公映了，但是我还是要在这里推荐一下这款游戏，因为它的素质在同类电影改编的游戏里已经算得上是非常好了。作为一款横版动作游戏，虽然它的画面说不上优秀，但是人物的动作十分细腻，而且关卡设计出色，要想通关就必须灵活运用鲍伯先生一家每位成员的能力，而这一点就是游戏最好玩的卖点。总的说来这款游戏难度不高，乐趣却十足，大家可不要错过本作哦！

其实在Java游戏里还有很多复刻FC的老游戏如《沙罗曼蛇》、《魂斗罗》、《炸弹人》等，都很值得一玩，一是可以勾起儿时的回忆，二是这些复刻作品的素质普遍较高。另外还有PC上热门的小游戏也值得一试，像什么《祖玛》、《连连看》、《是男人坚持30秒》等都有手机游戏版，大家可以自己留心在网上搜索一下。好了，这次就介绍到这里，希望这篇文章能带给广大玩家一点帮助，让我们一同把自己的手机变成自己的随身玩伴吧！

文 皮卡秋 编 马修

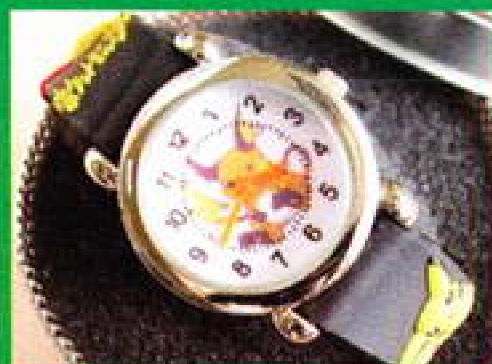


生活中的口袋妖怪（4）——日用品篇

日用品的种类非常丰富，涉及到生活的方方面面。不过这里要讲的仅仅是和学生生活密切相关的一些生活用品，毕竟学生是口袋爱好者中的最大消费群体。

手表

学生的学习用具我们已经在上辑向大家介绍过了，但一些生活必备品还是要随身携带的，例如手表，掌握好起居和上学的时间非常重要的，既不会迟到，也能安排好一天的学习和娱乐，做到学玩两不误。口袋妖怪手表种类很多，既有在手表表面和表带印上PM图案的石英表（如图中这款雷丘图案的卡通手表），也有整个手表以PM脸部为造型的电子表。相对而言，前者更适合于年龄较大的玩家。



挂钟

如果是在家里，挂个钟会更加实用些，用它来装饰自己的房间也不错。口袋妖怪的时钟一般都是以口袋妖怪、TV或者剧场中的人物以及场景为钟的表面的，看起来挺大方，有些做工比较细致的时钟把指针也做成了OM的形状。由于这类时钟一般都是石英的，所以也不用担心不准时，价格上也都不贵。



闹钟

如果能够在床头摆上一个皮卡丘的电子闹钟就更气派了！圆形的底座是电子钟实体，上面则坐着一只可爱的皮卡丘，官方授权制作的产品就是显得与众不同，有了它的话就不用担心早上起不来了！



日历

除了钟表，还应该有一本日历，这样就可以更好地制定新学期的计划，以及重要日子的备忘，做起事来也才能有条不紊。日本每年都会发行多种口袋妖怪的日历，其中以官方制作的最为漂亮，色彩艳丽，图像也非常清晰，而且其中的精灵也是和游戏同步更新（举例来说，非官方的日历就不会有刚比兽之类的PM出现）。另外，任天堂每个月都会推出一种用来作为电脑桌面的月历，常玩电脑的朋友也可以去官方网站下载。



雨衣

春天来了，遇到下雨天要记得穿上雨衣。口袋妖怪真是无所不在，雨衣上也有它们。像这件蓝色的Pokemon雨衣，水一般的颜色和下雨天的场景非常协调，上面还有水箭龟的图案，更让人联想到水花四溅的情形，（不过还有火恐龙，这个就让人无语了……）穿起来是不是感觉自己就像是小智呢？



钥匙

前段时间非常流行的彩色钥匙大家都知道吧？这其中自然也有PM版的彩色钥匙，大致包括两种：印有PM图案的和形状本身就是PM头像的钥匙，后者显得更为酷些，带在身上非常引人注目。



水瓶

遇到炎热天气或者要进行剧烈运动的时候，最好随身带个水瓶，以免缺乏水分中暑。图中的水瓶亦是非常精致，半透明的塑料瓶身可以看到里面装水的情况，瓶盖则是一只皮卡丘站立在绿色的草丛上，它的前面就是吸管，从皮卡丘的表情看似乎在说：“你要是不口渴我就自己喝了！”吸管上方还有一个蓝色小盖子防止灰尘掉落，真是十分贴心的设计。



手机来电闪

时代不同了，学生们不少也都配上了手机。手机放在书包里的话常常会听不到铃声，上课时更要关闭铃声，否则会影响到老师和其他同学。这时候就用来电闪吧，口袋FANS当然也要用PM来电闪了，小胡说树、梦幻等，每个都是不错的选择，干脆多带上几个吧。(^_^)



餐具

放学后饿了没有？这里准备了整套的PM餐具，盘子、餐巾、一次性水杯一一俱全。看着上面漂亮的PM图案，还真有点舍不得用呢。由于是正规出品的餐具，所以也不用担心盘上鲜艳的花纹会褪色或者会对身体造成什么毒害，尽可以放心地使用。



马克杯

喝水或者饮料也少不了PM的杯子，这款漂亮的马克杯是1998任天堂的正版产品，质地非常好，拿在手中感觉挺沉，简直是精美的艺术品。



床单

做完一天的功课后就该睡觉了，这时就让口袋妖怪的床上用品来陪伴你吧，枕头、棉被、床单三件套，选用优质斜纹丝光全棉印花布为原料，做工精细，给人的感觉非常温暖，就算睡梦中也会和心宜的PM在一起玩。



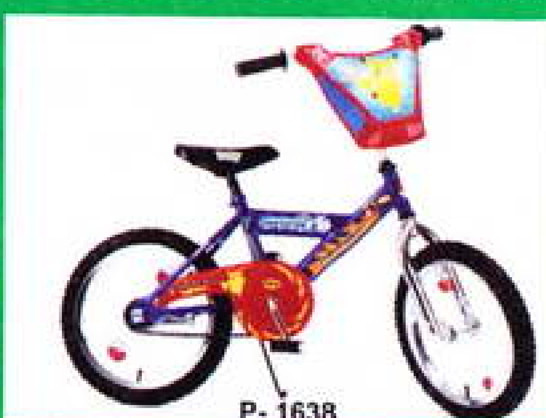
饭盒

如果你要带上饭盒在学校吃午饭，那么这款一套三件装的餐饮套装就非常适合你，它由一个饭盒、一套餐具（包括筷子、汤匙、叉子）和一个水瓶组成，上面都印着皮卡丘和宝石三主角的图片，一边吃饭一边看着它们的你，是不是胃口大开呢？



自行车

如果有条件从日本买一辆口袋妖怪的自行车的话，那一路上的回头率恐怕比帅哥靓妹都要高。车身、车篮、车骨架都是PM的图案和造型，连车轮上都有精灵球作为装饰，骑上还真是令人羡慕呢……



模具

这个银白色的东东是什么？原来是制作蛋糕用的模具。喜欢自己烘烤蛋糕的朋友可以用它来制作口袋妖怪形状的蛋糕，有皮卡球的轮廓在上面，吃起来也特别有意思。当然，它也可以用来压制馒头等点心。



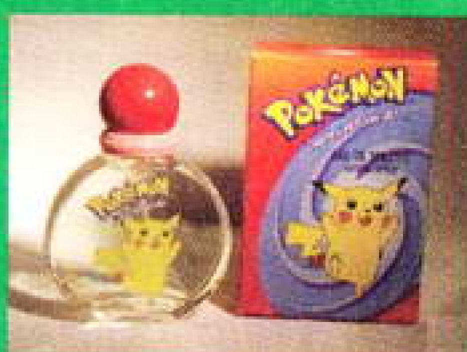
VCD

做学生辛苦，每天都埋头写作业，适当地放松一下，看看电视或者VCD吧。这款Pokemon限定版的VCD真是与众不同，蓝色的机身会让人联想到任天堂的NGC主机，按钮被做成了精灵球的形状，配上宠物小精灵影视剧场VCD，感觉一定非常不错。



香水

如果愿意，还可以在床头摆上一瓶口袋妖怪的喷雾式香水，别以为它是女孩子用的，这可是一款男士专用香水，是不是感觉小日子过得挺温馨的？





飞机的出现使战争从陆、海的二维作战演化成为了海陆空三维战争。由于空中对地面的打击精确度高、杀伤力大且不易防御，所以在现代战争中制空权的取得是十分重要的。在战机速度大幅提高，反侦察能力增强的今天，单靠地面防空部队是无法解除空中威胁的，所以战斗机在战略部署中也提升到了一个很高的位置。

现实与游戏中的战斗机

战斗机又称歼击机。武器以对空导弹为主，配有先进的雷达系统、反侦察系统、先进的推进系统和控制系统。它的特点是机动性好，飞行速度快，空中战斗力强，强调对空火力、短距起降、快速反应。它主要是与敌空军进行空战，夺取制空权，并且拦截敌方轰炸机、巡航导弹等。也参加反侦察、己方轰炸机的护卫及对地攻击等行动。



在《超级大战争2》中，战斗机的主要攻击目标是对手的轰炸机和直升机。在一些时候也可以利用其超远的移动距离和空军单位的特点，起到堵口、影响敌人行进等作用，不过其高昂的价格与它的实际作用相比显得并不是很划算；《超级大战争DS》又新加入了兵种隐形战机，隐形后不会被地面单位攻击到，只能被对手的战斗机和隐形战机攻击，鉴于隐形战机高昂的造价和并不强劲的对空攻击力，战斗机才有了更多的用武之地，但是高达20000G的造价并非小数目，势必会影响其他单位的生产。还有一点就是战斗机的燃料并不多，再加上移动距离远，很容易就会耗尽，一定要注意。

解秘《AW》——战斗机原型公开

喜欢战斗机的玩家不在少数，而“《超级大战争》系列”中战斗机的造型设计参考的又都是名机中的名机，可能很多玩家已经看出这些战斗机的原型了吧。

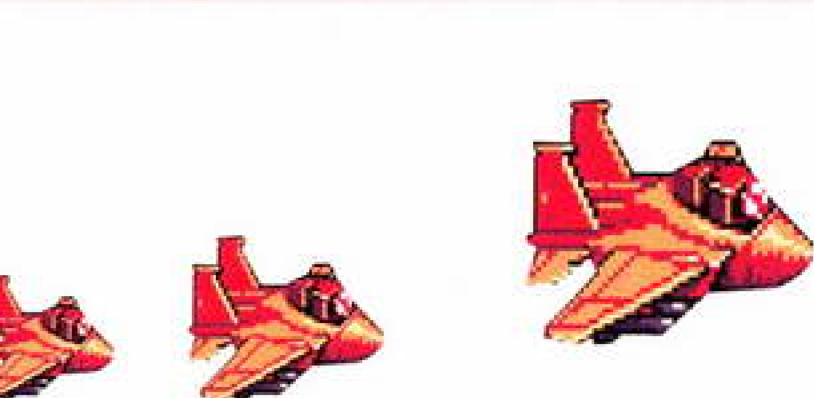
美国F-15“鹰”式战斗机

橙星

美国麦克唐纳·道格拉斯公司公司的F-15“鹰”式战斗机是二战后第三代喷气战斗机中出色的机型之一。其帅气的造型在大量的影视、游戏和动画中有着大量的应用，甚至一度成为战斗机的标志。很多国家都曾经引进F-15在自己的军队中服役，海湾战争等冲突中也经常能



▲F-15发射AIM-120空对空导弹的瞬间。



够看到它的身影。F-15是一种全天候高机动性战术战斗机，最大特点是前所未有的高机动性，最高速度能够达到2660公里/小时，即使脱离地面支援也能有效发挥自己的实力，先进的电子设备和武器系统体现出了其强大的战斗力。

法国“幻影”2000战斗机

1975年12月，法国空军正式宣布选用自主研发设计的“幻影”2000作为80年代中期以后的主力战斗机。不仅是法国，很多第三世界的国家也购入了“幻影”装备自己的空军。机动性强是幻影的特点，它的速度能达到2335公里/小时，最大瞬时盘旋角速度甚至能达到30度/秒，这对于空中格斗是非常有利的。它可挂装的武器品种多、数量大、毁伤威力强，而且使用的大多是北约的制式武器弹药，可以在很大范围内得到补给。它突出的特点是一机多用，可以全天候、全高度、全方位地远程执行任务，也可以通过改装，从事对地攻击、反侦察等任务。

蓝月



◀正准备向跑道降落的幻影。

日本“零”式战斗机

零式战斗机是日本二战期间最著名的飞机，也是二战日本飞机的招牌型号，在太平洋战争中自始至终都是战斗的主力。投入战争的初期，零式战斗机凭借着优异的垂直机动能力和极轻的重量，曾经将盟军部队打得措手不及。这使日本法西斯对零式过于自信，认为它可以适应任何任务，所以延缓了后续机种的研发。然而很快，盟军就找到了零式的缺点：马力较低、装甲极其薄弱，机体极容易燃烧和解体，被谑称为“空中打火机”。为此盟军甚至开发了燃烧弹来专门对付它。在战争后期，零式战斗机和大量年轻飞行员沦为了自杀式攻击的牺牲品。

黄色慧星



▲过分重视机动能力而牺牲装甲的零式战斗机。



美国A-10“雷电”攻击机

准确地说，A-10并不是战斗机，而是主要进行近距空中支援任务的攻击机。它的机动性比战斗机差，但是载弹量大，攻击范围也广，对攻击坦克和战场上的活动目标及重要火力点等都能进行打击。A-10的重量较重，速度慢，自卫能力弱，只有在已掌握制空权的情况下才能较好地执行任务。不过其强大的火力还是非常可观的，在海湾战争，曾有一个双机A-10编队在一天中摧毁了23辆伊拉克坦克。除次之外，A-10还具有结构简单、反应灵活、可以快速短距起落等优点，可以在靠近前线的地方进行近距离作战。

绿色地球



▲A-10的机身看上去就十分沉重。

文 ChinaGba 一捂黄土，零式 编 铭风

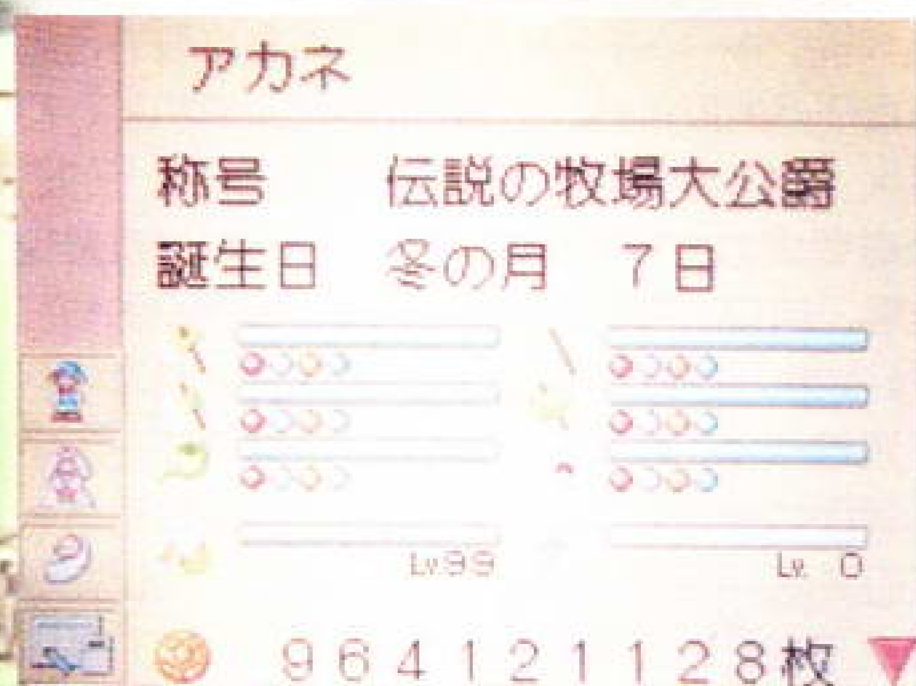


牧场中的称号（二）

上辑说到了牧场度与头衔的问题，细心的玩家一定发现当主角的头衔达到牧场长以后，“修饰名”出现在原称号的前面，如：妖艳的牧场大公爵等。修饰名是系统随机从以下列表中选择的一个形容词，这些形容词与主角所追求的对象相关：是爱情度最高的对象所拥有的八个候选形容词之一。如果主角已经结婚(女生版追加亲友结局)，则从妻子(丈夫/亲友)的八个候选词中选择其中一个。每年春1日起床时会更新一次称号，但不会收到关于修饰名的贺信。

修饰名列表（括号中为女生版适用）

セレナ（アッシュ）	战栗	钢铁	灼热	创造	秩序	谋略	觉醒	传说
ナスカ（グスタ）	孤高	闪光	疾风	流星	特攻	怒涛	咆哮	追忆
ムー（ガレッド）	妖艳	秘密	魅惑	傀儡	烦恼	微笑	情热	魔性
レオナ（ロミオ）	宿命	正义	纯白	萤雪	圣夜	约束	希望	不屈
フレン（カーイン）	悠久	英知	无双	红莲	太阳	高洁	聪明	可怜
アリサ（アイン）	深绿	若叶	朋友	真心	大树	翡翠	繁荣	庄严
カーリー（ミック）	雷鸣	豪雨	大地	热砂	极寒	深海	旋风	世界
アーフィ（ハリフ）	怪力	豪杰	最强	愤怒	逆鳞	豪腕	荣光	勇气
マリヴィア（パープル）	薄幸	非情	禁断	永远	悲哀	严格	不变	幸福
エリス（トーレ）	试炼	变革	最后	限界	黄金	孤独	信赖	强运
人鱼レタス	深邃	黄昏	阳炎	幻影	忘却	妄想	幽鬼	沉默
公主キララ	静寂	清纯	洁白	复活	奇迹	未来	明白	自由
女神さま	慈爱	真实	调和	安定	天空	究极	蓬莱	青春
魔女さま	噩梦	暗黑	破灭	背德	虚无	至高	死神	绝望
(怪盗シュタイナー)	怪杰	翻弄	华丽	盛装	王女	人鱼	魔女	女神



看着这许多修饰词您取得了其中的多少了呢？而这些修饰词与结婚对象的关系又是什么，难道是他们隐藏的心？这一切将在游戏的剧情中慢慢揭晓。



除了这些与牧场度挂钩的称号外，也有与牧场确切数值挂钩的各类称号。最初游戏的第二天便有可能收到取得步行者的称号贺信，诸如此类的称号还有许多。

步行者：与万步计所记录的步数相关，达到 10 亿步时取得最高称号。	
初传	万步计达到 1000 步
中传	万步计达到 1 万步
奥传	万步计达到 10 万步
皆传	万步计达到 100 万步
准师范	万步计达到 1000 万步
师范	万步计达到 1 亿步
大师范	万步计达到 10 亿步

增筑类：与房屋增筑相关，不过要取得所有称号需要一个非常艰辛的过程。	
增筑勇者	所有增筑完成
草の增筑勇者	所有设施均用草料完成（除强制石材的部分）
木の增筑勇者	所有设施均用木材完成（除强制石材的部分）
石の增筑勇者	所有设施均用石材完成
金の增筑勇者	所有设施均用黄金资材完成（除强制石材的部分）
破坏王	除自宅等无法拆毁的设施，其他所有设施均拆毁过

出荷师：随着出货数的增加而升级，最终有可能得到名人与仙人的称号。	
初传	不分种类，出货数达到 1000 个
中传	不分种类，出货数达到 1 万个
奥传	不分种类，出货数达到 10 万个
皆传	不分种类，出货数达到 100 万个
准师范	不分种类，出货数达到 1000 万个
师范	不分种类，出货数达到 1 亿个
大师范	不分种类，出货数达到 10 亿个
出荷名人	所有种类物品均出货过
出荷仙人	所有种类物品出货（含所有等级）

钓り师：与钓得鱼数相关的称号，同样以 10 亿条为上限，且有名人称号。	
初传	钓鱼数达到 1000 条
中传	钓鱼数达到 1 万条
奥传	钓鱼数达到 10 万条
皆传	钓鱼数达到 100 万条
准师范	钓鱼数达到 1000 万条
师范	钓鱼数达到 1 亿条
大师范	钓鱼数达到 10 亿条
钓り名人	钓得所有种类的鱼以及水中的物品

注释：增筑中自宅、池等设施强制使用石材增筑，这些不会影响取得草、木、金的称号，而无法拆毁的房屋也同样不会影响破坏王的称号。不过要达成这样的几个称号还是需要相当多的时间与精力，玩家不妨取其中之一。

爱情事件篇

爱情度 0～9999（黑心）

时间： 月火土以外 PM7：20

其他要求： 晴天，随パナマ进屋即可

地点： レオナ家

选项： レオナ与祖母パナマ的争吵事件，发挥才智借助管家セバスチャン来缓解矛盾即可。

“レオナが悪い”爱情度−2000，パナマ友好度+20

“パナマが悪い”爱情度+3000，パナマ友好度−10

“セバスチャンが悪い”爱情度+3000，パナマ友好度 +20，セバスチャン友好度 +20

爱情度 10000～19999（紫心）

时间： 清晨主角起床时

地点： 牧场主角家中

其他要求： 主角已经购入 DVD，晴天。

选项： レオナ要求观看主角家的 DVD

“见せる”爱情度 +3000

“绝对ダメ！！”爱情度 −2000

爱情度 20000～39999（蓝～绿色心）

时间： 月火以外的 PM4：00～6：00

地点： 女神之泉

其他要求： 晴天，主角从小精灵之家出来后发生

选项： レオナ母亲的项链丢失，要求主角陪同寻找。

“一绪に探そう！！”爱情度 +3000

“仕事があるからゴメン”爱情度 −2000

爱情度 40000～65535（黄色心以上）

时间： 月火以外 PM21：00～23：00

地点： レオナ的房间

其他条件： 晴天

选项： レオナ向班订购DVD，但班却说最后一台已经卖给了主角，选择随时欢迎レオナ来家中观看即可。

“いつでも家に见に来ればいい”

爱情度 + 3000

“あきらめた方がいい”

爱情度 −2000



文 Kasiki 编 铭风



洛克人俱乐部

让我们一起为了最强的芯片组合而奋斗！

各位《洛克人》的FANS，好久不见了。相信玩过“《洛克人EXE》系列”的玩家都有这么一个感觉，战斗芯片文件夹中的30张战斗芯片组合的顺利与否，将直接影响到战斗的速度与结果。那么我们到底应该如何来合理地组合这30张芯片才能尽量做到每场战斗都达到S评价，来获得比较优秀或珍贵的CHIP呢？以下我将分3部分来详细阐述。

一、普通战斗

也就是一般性的对病毒的战斗。为了达到S，首先让我们看一下普通对病毒战的战斗评价的计算方式。

消灭敌人所用时间	加分
5秒内	+7
5～12秒	+6
12～36秒	+5
36秒以上	+4

受创硬直次数	加分
0次	+1
1次	0
2次	−1
3次	−2
4次	−3

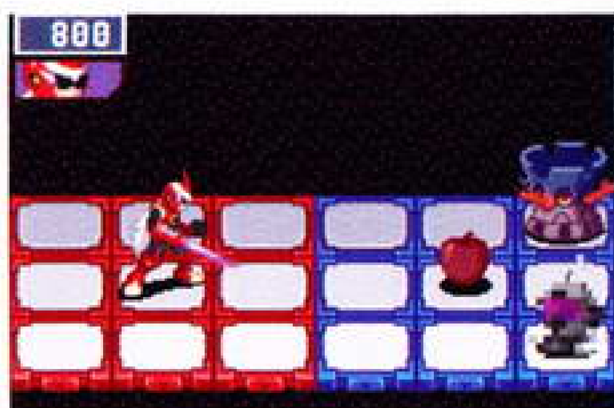
其他：自己移动的格数在2格以内的话+1，否则也不减分。DOUBLE DELETE(同时干掉两人)：+2，TRIBLE DELETE(同时干掉三人)：+4。在《EXE6》里，将全部的敌人用COUNTER HIT击倒的话好象也可以+2。战斗结束后总分在10以上的话，就可以达到S的评价。所以，我们要做到的就是以下几点，在5秒内解决敌人；尽可能一次攻击放倒全部的敌人；不要被敌人的任何攻击命中。其实如果做到的前面两点的话，最后一点是可以忽略不记的。针对以上几点，可以供选择的CHIP就是那种攻击高，范围广的芯片。这类芯片很多，比如BLUES就是属于这种类型的。一般来说，在5张MEGA中应当放入一张“满槽”(フルカスタム)，并让其为默认，这样当手中的CHIP不足以快速秒掉病毒时，就有一次相当与“洗牌”的机会。GIGA在《EXE5》后，绝对不会在第一回合出现，所以放什么GIGA基本可以忽略不记。其次，在剩余的普通芯片里就可以放入比如属性陷阱、定时炸弹3、地震3等等高攻广域的CHIP。最后要说明的是关于受创硬直。不要以为装了超级装甲的NC被敌人攻击命中就一定不会扣评价，当被部分电系的攻击命中造成麻痹状态和混沌融合蓄力攻击失败这类的也算受创硬直，是一样会扣评价的！

二、BOSS战斗

就是对NAVI战。到了游戏后期，我们为了得到更好的CHIP，或是把NAVI芯片的攻击力加高，都会去找那些在网络里随机遇敌的BOSS的V3或SP的茬。虽然对付他们都有一些固定的战术，不过，这些战术都是共通的。其实对付专门的BOSS一般都有一些专用的有效而且有趣的战术。首先，一样的，先让我们看一下对BOSS战的评价标准。除时间外其他的都和病毒战的相同。

消灭敌人所用时间	加分
30秒内	+10
30～40秒	+8
40～50秒	+6
50秒以上	+4

由此可以看出，只要在30秒内无伤击倒BOSS即可得到S的评价。由于是BOSS，所以攻击方式自然比较无赖，不像病毒战那样好躲闪，要做到无伤很有难度。这种时候我们就必



须借助一些辅助手段来帮助我们不被打中。无敌系的芯片是需要的，所以在组合文件夹的时候在放入基本的攻击芯片外，全部都放入无敌系的芯片可以说是一个很明智的选择。至于攻击手段的话，就根据各个BOSS的实际情况来决定了。比如在《EXE2》中相当棘手的汽油人V3，攻击频率和攻击力都高，又会破坏场地，相当讨厌。不过使用水炮炮进行攻击就可利用这一点，从而在5秒内给予他1998的伤害。再比如《EXE3》中的FINAL BOSS，由于受伤没有无敌时间，所以就可以使用ZETA系列的PA来一次干掉他。对付《EXE4》中的冷冻人，由于他很喜欢在自己面前放置3个冰块，所以可以用落雷直击直接干掉。总之，每个BOSS都有一个独特的方式可以简单有效地干掉，具体的还是留给各位读者细细品位吧。

三、通讯对战

这是所有对战里难度最高，最花时间和心思的一个战斗。当击倒对手的评价越高，就能够从对手那里夺取一张越是珍贵的CHIP。先看一下评价计算方式：胜利时间的计算方式和NAVI战相同。战斗后的HP残余量：MAX：+3；3/4以上：+2；1/2以上：+1；1/2不足：+0。芯片名称为"リカバリー"使用次数(回复HP用)：0次：+0；1次：-1；2次：-2；3次以上：-4。自己和对手的最大HP的差(自己HP少的话评价上升，反之下降)：0～99：加减0；100～199：加减1；200～399：加减2；400以上：加减4。对战要得到S的话是一件比较麻烦的事。因为，如果HP高的话，会因为HP差而被扣评价。HP不够高的话，又会因为HP不够而使用回复类CHIP而扣评价。所以如何权衡比较困难。个人推荐不要去装任何的HP+系列的程序。如何组装NC也是一个大学问。首先，防身之物不可不装(除非你的操作差到成功率不到1/5，那可以考虑换成HP+系列的)，具体指的是盾，反射盾，替身魔法这3个程序。这类程序可以帮你防御或是躲开那些无法回避的强力攻击(比如PA的定时炸弹，或是变换剑的刀光这一类)。在《EXE4》以前，包括《EXE4》推荐使用盾。因为没有冷却时间，所以可以连续使用，对手就算是用暗转类芯片也很难抓准时机出手攻击你，基本大部分攻击是被防御掉的。《EXE5》后，盾牌不能连续使用了，使用后大约有0.8秒左右的冷却时间。这时侯用盾的话，对手很容易抓住防御不能的间隙来攻击，所以要改装替身魔法的程序。由于替身魔法平时使用的时候对手无法察觉，所以可以回避掉大部分攻击，使对手处于一种想出手却不敢出手的心理状态。对于我方来说是很有利的。

在"《EXE》系列"中，还有3个特殊的对战专用的辅助程序，分别可以使对手的一次隐身无效化，并且麻痹；第一次的MEGA级以上的CHIP攻击无效；当自己陷入危机时将得到一个HP+300和一个200的防护罩的效果。一般来讲，对战中如果对手使用了隐身CHIP的话，这一回合我方基本就没有什么攻击输出了，所以，3个辅助程序里，破隐身的辅助是首选！要是事先双方商议好了不用无敌系的CHIP的话，那么具有恢复能力的探戈辅助是最好用的。比比辅助效果不怎么样，而且体积庞大，所以不推荐。



其次，要装的是CUSTOM2或者MEGA文件夹+2。这两个程序都会在战斗中起到重要的作用。MEGA芯片大部分攻击力高，而且有暗转效果，所以在战斗中的地位是足以左右战局的。而CUSTOM2则意味着可以有更多的CHIP选择余地。如果是注重于CODE，喜欢暗转类的话，推荐装备MEGA+2，如果是注重于PA组合和芯片效果搭配的话就应该选择CUSTOM+2了。

如此一来，NC基本上也快满了，可以考虑再装个防弹衣。在关键时候，防弹衣加一个回复200/300就可以扭转战局。还要根据对手的作战方法考虑是否将MENG+2和CUSTOM+2换成保护鞋(プロットシューズ)，可以防止对手的毒作战或是裂地战术。最后，再用攻击+1，连射+1，蓄力+1来填补空白就可以了。

好了，相信大家都对如何在战斗中获得高评价有了个了解。动手组合自己的最强芯片组合吧！

文 罗纳尔南 编 马修

流金岁月
—掌机游戏怀旧长廊

正所谓“一年之计在于春”，“流金岁月”绝不会因为怀旧的主旨就驻足不前，这次的怀旧主题是RPG、AVG这些需要花费时间来仔细赏玩的作品，喜欢这类游戏的玩家相信不在少数，正在鏖战爽快简单的动作游戏的各位也一起来一回吧。

光明力量外传 最终冲突

机种	GG	厂商	SEGA
发售	1995年	类型	S·RPG



Sega的著名S·RPG“《光明力量》系列”在同类作品中绝对是榜上有名，虽然如今的Sega已不是当初的硬件厂商，系列也登陆了GBA主机，不过要论起掌机上首屈一指的作品，这款GG上的《光明力量外传 最终冲突》仍是当之无愧的。

作为GG上《光明力量外传》三部曲的最终之作，除了超高的战略性，剧情也是可圈可点，长达4话22场战役的流程足以让任何人好好地玩上一段时间了。虽然初期不能使用系列的传统主角，但随着剧情的逐步深入发展，主角最终还会回到队伍中来，而这时我方也是兵强马壮了。战斗画面采用了类似《黄金太阳》的斜后方视点。游戏的世界观融合了各种悬幻要素，满足了喜爱此类文学作品玩家的心理，只是GG糟糕的音效使得BGM显得一塌糊涂。





Terrors

机种	WS	厂商	Bandai
发售	1999年	类型	AVG



笔者清楚地记得当初WS刚进入国内时，一些BOSS大张旗鼓地宣传该主机两个卖点：一是文字类游戏中有大量汉字出现，适合中国玩家；二是令同时期其他掌机望尘莫及的音源效果。而这两点也确确实实是WS除了“横竖皆可玩”外的重要优势。而这款名曰《Terrors》的惊悚AVG无疑是将以上优势完美糅合在一起的游戏典范。

该游戏完全可以看作一款拥有多重结局的恐怖小说，但在阴森音效烘托下的令人身临其境的毛骨悚然却是普通的书本类小说无法比拟的，冷不丁冒出的人声更是让人不寒而栗。超高的自由度与迥然不同的多重结局设定使得游戏值得反复把玩。当然，要想玩好这款游戏，对玩家的日文水平也有一定的要求。





水木茂妖怪写真馆

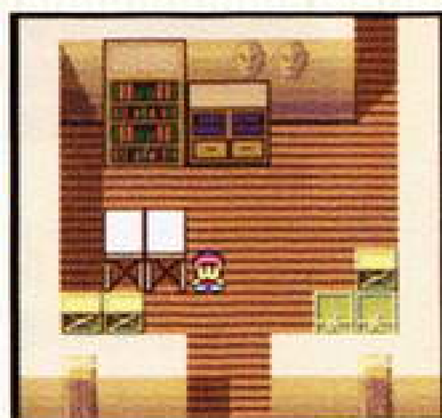
机种	NGPC	厂商	SNK
发售	1999年	类型	RPG



继续谈论鬼怪灵异的话题……照片，妖怪，你想到了什么？不要害怕，接下来要介绍的游戏将是一款以给妖怪们照相取得它们的照片为收集要素的RPG，并不含恐怖内容。(^_^)

这款《水木茂妖怪写真馆》将平日里令人胆战心惊的幻想之物变成了名正言顺的游戏主角，玩家需要在游戏世界中为这些出自日本大师级妖怪画师水木茂笔下各种离奇古怪的妖怪拍下照片。虽然游戏中可以隐约感觉到《口袋妖怪》的影子，但是请记住，这里可全是货真价实的妖怪，都是“只可远观而不可亵玩焉”的，所以拍好照片就赶快闪人吧。拍摄照片需要一定技巧，熟悉后就可以游刃有余地操作了，赶快拿起相机前往妖怪们的世界吧。





星海传说

机种	GBC	厂商	Enix
发售	2001年	类型	RPG



32M的游戏容量对于GBA来说实在司空见惯，而对于它的前辈GBC来说，如果哪款游戏能采用如此“海量”的容量，那可是值得大书特书的。

GBC末期大作《星海传说》便是这么一款游戏，开发厂商是大名鼎鼎的Enix。该作在剧情上延续了PS上的前作，游戏的画面效果可谓十分出色，没有辜负32M的游戏容量，不过因为GBC的机能问题，很多不错的设定（诸如一些特殊技能）还是被取消了，好在紧凑的剧情也足以让玩家大呼过瘾，而且语言问题也被无所不能的D商解决。不过汉化版居然将游戏名称翻译成了《银河游侠》，可能因为游戏背景都和太空有关吧，（大汗）不过说起来这种张冠李戴的翻译方式也是D商中文游戏的一大特色呢。



牧场物语

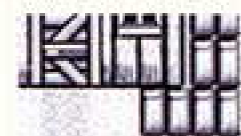
机种	GB	厂商	Victor
发售	1997年	类型	SLG

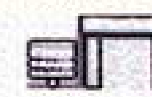


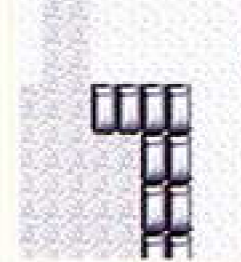
如今只要是个掌机玩家，或多或少都了解点“《牧场物语》系列”吧？今天要说的，就是这个系列在GB上的初代《牧场物语》。

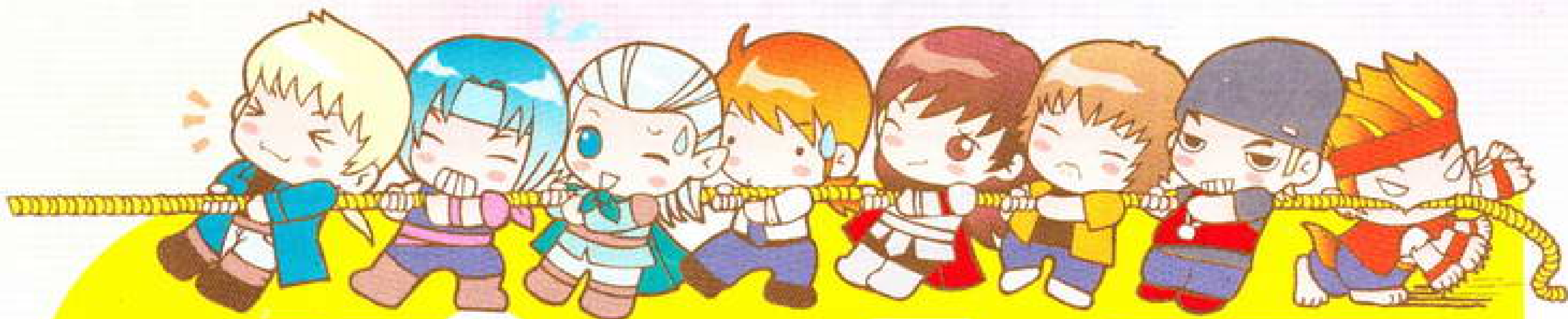
该作的剧情开端是主角受去世后的爷爷的灵魂的委托，前去打理爷爷的牧场。游戏方式和大家熟悉的后续作品相差不大，与众不同之处在于该作中已经有了精灵的雏形，虽然只有一个小精灵，但是玩家只要在关机前委托帮忙，关机后精灵就会干活了，每24小时可以委托一次（真实时间）。每年年末爷爷的灵魂会来为主角一年的成果打分，该作同样有众多的特殊事件可以触发，是《牧场》FANS不能错过之作。











掌门人SP

先向各位掌门人问个好。开学了，众多学子又开始了紧张的学习生活中，很多玩家更将要面对高三初三的冲刺，而即将走向社会的各位也将面临择业的人生选择——大家努力，小编在给你们加油呢！无论多紧张，也别忘了适当给自己一个小小的忙里偷闲和休息放松；无论多闲暇，也别忘学些做些什么来充实强化自己。下面就进入我们大家的“掌门人SP”吧——

PK！游戏VS现实

No.1 索尼克VS刘翔

No.2 洛克人EXE VS“KV”、“金山”、“瑞星”等杀毒软件

No.3 马里奥VS赵BEN山

No.4 路易VS潘CHANG江

No.5 决战！《恶魔城》 VS 《掌机王SP》小编办公室

湖州 张旻

胧月：无责任YY一下，掌机版《恶魔城》的续作名为《胧月镇魂曲》。如有雷同，绝对意外。

马修：忽然发现游戏玩久了，人的恶搞天分和幽默细胞也都被激活了——马里奥VS赵BEN山这个太有意思了，不过路易……和潘CHANG江联系不上啊，应该是巩HAN林吧？

我们那里比较偏远，所以很难买到你们的书。(ToT) 今年我陪母亲在瑞安过年，一进书店，喜翻了。(>o<) 好多《掌机王SP》！我那个兴奋呀，差点没向书店老板娘求婚！（偶素女滴……－_－||）

浙江 何乔

胧月：有大家热心的支持，小编们果然再辛苦也是值得的。

马修：感谢您对《掌机王SP》的支持。PS：何MM用的表情很丰富哦。



小编们展信好，你们辛苦了，为什么不给自己变出一个分身呢？什么？分身乏术？去马戏团啊，那里有专门的可以复制人的大炮呢。大变活人，好刺激哦！建议先从经常通宵熬夜的马修先来吧。去马戏团问问，价格应该不会很高的。

马修：这个……貌似是个不错的好办法，不过好像也后患无穷哦，先不说成功几率多大，就说多崩出的几个马修吧，吃饭、住宿都成问题，说不定哪天还会出现好几个马修围个MM争着保证自己是真身的龌龊场面——玩笑啦，感谢读者的关心，小编虽不能分身，但还是会尽最大努力来为各位奉上最好的掌机读物。

上辑《掌机王 SP》我买得好辛苦，话说……那天，我沐浴在阳光下，哼着小曲去买《掌机王SP》。But！有人捷足先登，把书滩上的那最后一本给买了。顿时，晴天霹雳、电闪雷鸣、大雨倾盆，心情指数跌入罕见的低谷。日后便随父母去了上海，在那里买到了一本，回到家已经筋疲力尽。这次买书的“范围之广”，“跨经度之长”实属罕见。



**马修：**马修太能体会你的心情了，以前马修在家时，眼看着最后一本《掌机王》被买走时，那感觉……对了，你让小编很感动。

马修大哥，不知从何时起，我渐渐对NDS失去了兴趣。就算是我闲着没事干的事情，把它放在我手边，我都不想去碰它。当我把这个困惑告诉我的同桌，他很不屑地看了我一眼，说："切！你一张卡都没有，想玩才怪！"

说得有理，说得有理，说得有理。我是该买张卡了哦，整天对着机器大眼瞪小眼，我不烦机器都烦了。大哥我是中国人对吧？是中国人就该爱国对吧？爱国就该保护游戏市场对吧？保护市场就该支持正版支持行货对吧？支持正版就得花钱对吧？可是我没钱对吧……

辽宁 刘森鑫

**胧月：**其实完全没必要给自己这么大的精神负担，在经济条件不允许的情况下，买不了正版也不代表你就不爱国了。

**马修：**长叹一声，致刘玩友一句："有条件就支持下，没条件也不要勉强。"PS：最后一句觉得是在向我要钱哦。(笑)

我看《掌机王 SP》有一段时间了，里面的内容的确很丰富，我特别喜欢看"掌机情报站"、"攻略透解"、"硬件发烧馆"、"软件大观园"还有"掌上动漫游"，这些栏目大大增长了我对掌机的认识。对了，那"口袋光环"真的真的太棒了，我爱死她了。我的好朋友有着跟我一样的爱好，所以他常常把我的《掌机王SP》和"口袋光环"借去，我真是忍痛割爱啊，借去就算了，可现在大部分的《掌机王 SP》和"口袋光环"都在他那儿，我却……唉！向他要回又有点不好意思，毕竟是朋友嘛。

宁波市 王武杰

**海文：**对我们这些小编们而言，最开心的事莫过于就是书中的栏目能够给读者带来阅读的快乐了。我们也会不断努力，为读者们奉献出更多更精彩的内容。至于王玩友的朋友嘛……既然都是朋友还有什么不好意思的，想看就要回来呗。

**马修：**就是就是，好借好还，再借不难嘛。

我是一个刚接触掌机不久的高中生，当我接触了掌机，开始计算着我还能玩多长时间。高中还有一年半，考上大学的话有三四年的时间，接着工作，很少有时间玩。也就是说，至少有20～30年不可以"爽机"，待自己五六十岁的时候不知是否还会去玩，即使有兴趣，这一把老骨头还能玩吗？好恨好恨自己这么晚才接触到掌机，555……好想像"周星星同学"一样，有一支神奇的月光宝盒，可以让我穿越时空，回到过去，那样我就可以……

丹阳 管丹静

**海文：**呵呵，玩掌机就讲求一个"随时随地、开心就好"，掌机上有这么多好游戏，玩都来不及，管玩友就不要"管"那么多了，享受游戏带来的乐趣吧！

**马修：**活到老玩到老嘛，只要不耽误正常生活，喜欢玩就玩，和年龄什么没关系的。

那天我买完GBM，乘车回家。我在车上拿出来玩《游戏王GX》。结果发现GBM的音量太小，而且车上噪音较多，于是我就把GBM的发音口对着耳朵。后来我发现车上有两个年轻小伙子一直在看我。这时其中一个说："怪了，现在的手机竟发展到只用一个方向盘加两个键就能打电话了。"我和我同学听了，真是"有苦难言"啊……

浙江　李浙栋



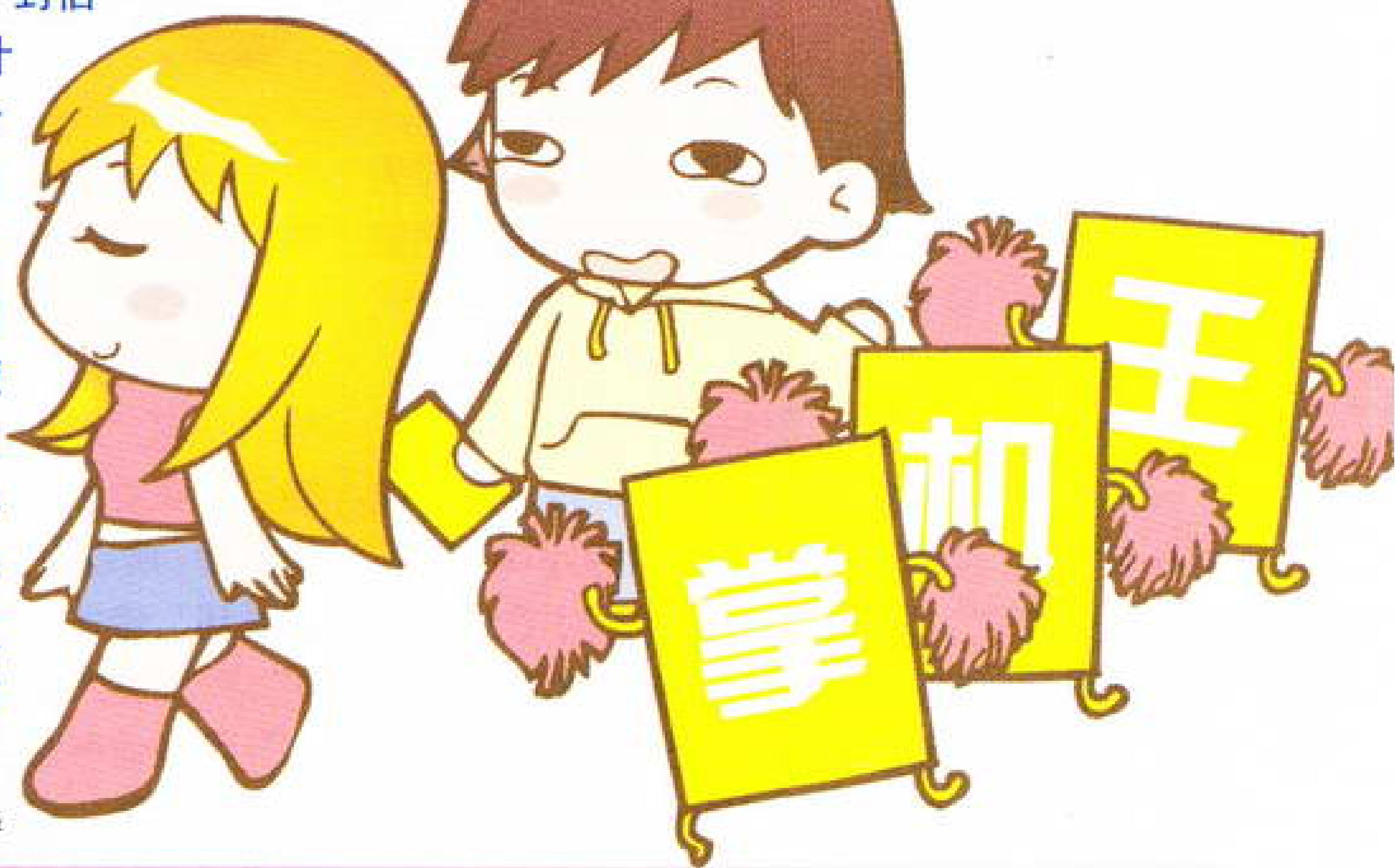
海文：要想在公车上听清楚掌机的音乐确实挺困难的，如果经常坐车又有在车上玩游戏的习惯的话不如还是弄个耳机比较好。不过在公共汽车上玩游戏可一定记得不要太投入哦，否则到站后发现自己的钱包失踪了的话可就欲哭无泪了。



铭风：不知道李玩友当着那两个年轻人的面把游戏卡拔出来时他们又会怎么说？说不定还会以为那是电池呢。

小弟我近日发现，《掌机王SP》是一本可以锻炼胆量的好书。自从半年前，我第一次经不住三大机的诱惑并厚着脸皮寄出第一封信起，我开始明白"年轻，没什么不可以"这句话的真正含义。此后，每寄一封信，我的胆量就增加一分，同时脸皮也增厚一层。到了现在，我的胆量与脸皮已经大胆到即使自己的外表不堪回首也敢主动与漂亮MM搭讪的地步，并因此找到了很多好朋友（异性居多）。这全是托《掌机王SP》的福啊！在此，小弟我万分感谢。

杭州　莫汉骅





胧月：我承认自己笨，还是没明白抽奖和与MM搭讪有什么必然联系。当然，如果硬要歪批一下，是都得有"我挥一挥云彩，不带走一片衣袖"的气魄吗？（－∧－）

现在我开始发表演讲："本人的祖先赵云，是我们家光荣传统的代表！"

众人（男）："你就知道赵云是你祖先？""你跟赵云哪点像！""你会赵云那华丽的枪法吗？""你也姓赵？你捡来的吧！"

众人（女）："你有赵云帅吗？""赵云收过情书你收过吗？""赵云可以过情人节你能过吗？"

我大怒："我可以过光棍节赵云可以过吗！"

浙江　赵晨江



胧月：面包，总会有的；情人节，终究可以两个人一起过的。不过你们同学的逻辑还真奇怪，毕竟你只说赵云是祖先而已，又没说自己是赵云转世，需要这样比的么。



马修：恶搞了……实际上赵云直到刘备拿下荆州四郡时还是单身呢。

偶然发现，床边的《掌机王SP》已经有厚厚的一摞了。在不知不觉中，它陪我度过了无数个日日夜夜，每次都能给我带来欢笑、兴奋和渴望，甚至对童年的回忆，回忆起一次次攒钱买机的执着与艰辛，还有买机后那种无法形容的感觉——如今我身边有这么多的《掌机王SP》。每隔15天，我都会在校门口的报刊亭询问老板娘新书是否来了。

北京　贾雨嵩



马修：哈哈，贾玩友和马修高兴到一起去啦，马修也是有一天整理桌子发现已经有这么多倾注了自己大量心血的《掌机王SP》时，忽然有了非常欣慰并高兴的感觉。马修作为小编，最高兴的就是通过《掌机王SP》认识了各位爱好掌机的朋友们。

我是一名军人，也是一个游戏爱好者，喜欢玩各种游戏。自从当兵过后就很少有机会玩游戏了，所以现在为了国家，也就只好暂时放弃一下了。现在我准备正努力变成一个掌机玩家，再过几天我将有第一台 GBA SP 了，我很高兴。

沈阳 闫春宇



软饼干： 小编们很少能收到军人的来信，而喜欢玩游戏的军人就更少了，欢迎更多的玩家能加入到精彩的掌机游戏世界。



马修： 对于在部队和学校的游戏FANS来说，掌机可是好东西啊。将伴你度过部队甘苦岁月的 GBA SP 将记载你在部队的这段难忘岁月，对于个人的象征意义可能不止是单单一台游戏机了，和软饼干同学一起欢迎你加入掌机一族。

一日偶同学在晚自习时用 PSP 看电影，班主任进来了他还没有察觉到，结果当然是被班主任当场发现。班主任问他这是什么，偶同学说是 MP4，班主任于是便说了一句让人喷血的话：“这么大，一定很贵吧！要300多吧！别看了，再看就没收了。”

辽宁 Rayo



海文： 无语……数码影音产品越小越贵这是常识吧……看来班主任真是把心思都放到你们身上了，连这些都不了解。你们可要好好学习才对得起他哦。(^_^)

本人有个不错的建议，那就是以后能不能在“口袋光环”中收录一些掌机游戏的音乐，比如游戏开头或片段音乐、XX 游戏主题曲，因为掌机游戏里面有不少好听的曲子。而只拥有GBA的玩家是不能欣赏到 NDS、PSP 的游戏音乐。特意去找又嫌麻烦，所以希望“口袋光环”里能送一些，不知道这个要求否有些过分（因为这会加大你们的工作量），在这里先谢了。祝“掌机王”越办越好！

广东 吴泽平



马修： 放心，只要大家喜欢，我们会尽量满足大家的。先卖个关子，以后会给大家惊喜哦。

你们有了孩子后会让他（她）打游戏吗？

张家港 李敬



胧月： 如果他喜欢，我不反对啊。不过凡事都该有个度，一定要遵循健康游戏的原则。

抽奖的信件我已经寄过好多次了，可怜的我却连300名的末等奖也没中过，真让我郁闷，而更让我郁闷的是，我们班有两只”菜鸟“分别中过GBA SP和末等奖。更让我生气的是，他们抽奖的印花都是从我这剪走的！我恨啊！我为什么这么善良啊！不过算了，我知道你们看了这封信后，一定会安排我抽中的，在这就谢谢那位抽奖的 MM 了，I LOVE YOU！

厦门 吴政博



软饼干： 吴玩友把印花忍痛送朋友的精神可嘉，不过想要中大奖还是需要那么一点点运气哦。



马修： 看运气吧，吴政博同学，小编能做的也只是祝你好运了，如果特意安排可就有违《掌机王SP》的抽奖公正性啦。

昨天在街上听到一个人当街大叫他的PSP刚才丢了（被人偷的），突然感到掌机虽然便携，但为此付出的代价也不小，还是在家里的被窝里玩比较好，如果要带出门，还是用根绳子系在腰上吧！同时也希望各位男生能细心一点，上街时留个心眼。（女生们都很细心，不用提醒！）掌机丢了损失的是钱，纪录丢了损失的可是心血啊！虽然两者都很重要，但失去后者从某种角度来说更要命了！

海南 小明



马修： 又见掌机被偷事件……掌机携带方便，但也确实该注意遗失被盗。为了自己的钱和心血，大家一定要小心啊。



短信快报

短信平台更加方便了大家与小编的交流，感谢并欢迎大家继续热情参与。

请问能在2.0版本上运行ISO的引导程序在哪下？

西安 135XXXX3521

目前2.0上还没有能运行ISO的引导程序。

我想问一下，这一辑《掌机王SP》光盘里菜单音乐是什么歌啊？

上海 134XXXX8896

《DJMAX》中的曲子。

我在一家游戏店里看到有NDS的盗版卡卖（与GBA卡形状一模一样），但……

广州 135XXXX2849

又是没完全发过来的短信……市场上确实有NDS盗版卡，GBA卡的外形，但价格偏高。

编编们好！我这位忠实读者真是特别地喜欢你们！那真是“相当喜欢”了，愿编编们开心快乐！！

葫芦岛 134XXXX6918

被读者认可，小编们真是“相当高兴”了。另外，鼓励小编们的同时，也别忘了给我们提意见和建议哦。

过年的关系没买到第32辑，买来33后看邮购信息，发现32辑还有存货，大喜，打电话进行详细询问，竟然没了……

北京 134XXXX7497

所以说，邮购前最好先询问一下。

最近网上看到今年三月份有PSP行货版上市，不知各位小编怎么看，会比水货贵么？

南昌 135XXXX4864

其实去年国内就有关于2005年11月会推出PSP行货版的“独家报道”，实际上2005年11月已经过去这么久了……关于PSP的传言一直非常多，大家还是静下心玩游戏吧，真正有消息时再说。

我的PSP的UMD舱盖右侧微微高于旁边不知会不会有影响，还有我的R键也不够灵敏不知可不可以改进？

杭州 135XXXX5295

UMD舱盖右侧微微高于旁边？貌似是和马修的机器是同一批的哦，放心，什么也不影响。不过R键灵敏度不高可是很少见的。

我超想买本《PSP专辑》，可是现在都没卖的了，可以邮购吗？怎么邮？

武汉 134XXXX3043

确实没有了……

请问我用M3的卡烧录的死神为什么没有背景音乐？

深圳 137XXXX0202

应该是RIP后的吧？找个完整的ROM试试看。

我想交一些玩PSP的人做朋友。

镇江 139XXXX7427

那就把你的资料发到“交流空间”来吧。

想问小编，在第30辑《掌机王SP》的63页右下角的那幅图是在什么地方？为什么我同学那么肯定地认为是我们桂林的南溪山公园啊？谜底等小编们揭晓了，谢！

桂林 138XXXX9318

确实是在桂林拍的，不过公园名忘了，只记得是在公园上的船游了漓江。说起来，桂林确实是非常美！

希望下期的《三国志DS》攻略能串插一些历史故事，能否送“《三国》系列”的明信片，我是《掌机王》的忠实读者，同时又是三国FANS。

潮州 137XXXX7122

唉，页数限制没能顺便给大家讲些故事，而赠品建议，我们会考虑，谢谢你的提议。

部队里的生活枯燥无味，特别是每次经过那恐怖的8、4、2、1训练（8个100米、4个400米、2个800米、1个3200米）总是累得跟狗一样回来，惟一能使我训练后得到放松的就是我那心爱的掌机了。它伴随着我度过部队生活的酸甜苦辣，它就是我在部队里的“LP”

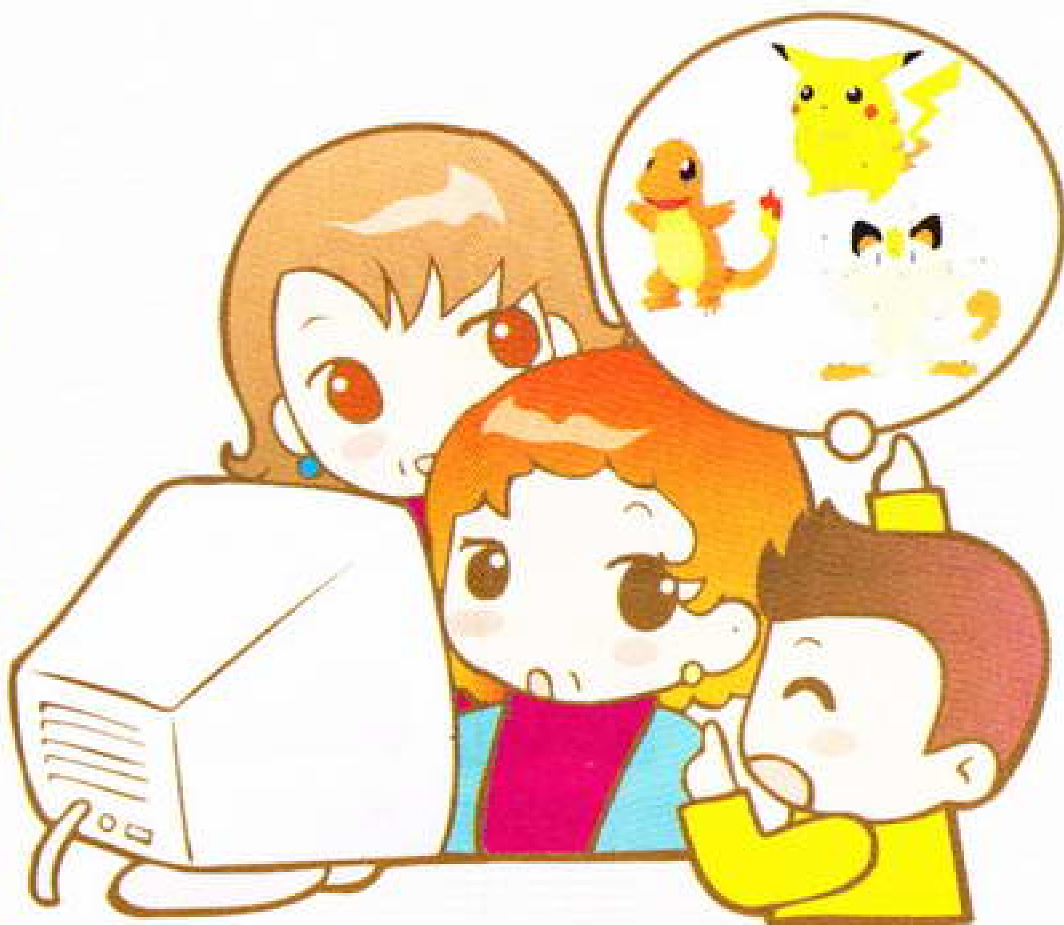
上海
卢伟贤

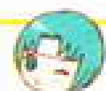
马修： 部队里的“LP”，这个比喻恰当啊，相信到你买了新的掌机后，现在这台掌机也会被保存收藏起来吧？毕竟它记载了你人生中的一段岁月。



一天在家里写作业，突然听到妈妈和大姨在电脑旁谈话："快！这两小尾巴，这还有俩小老虎，还有这儿屁股着火的大象……"我十分好奇，忍不住过去一看，瞬间石化！原来妈妈和大姨在玩《连连看》！经两人详细注释我才明白——"小尾巴"是皮卡丘，"小老虎"是喵喵，最让我费解的是"屁股着火的大象"竟然是小火龙？（没有长鼻子啊，怎么会是大象？难道是Q版？）为了维护《口袋妖怪》在我心中的地位，我耐心地给她们讲解那些小精灵的正确名字。经过了半个小时的努力，功夫不负有心人，妈妈和大姨终于认识了一些小精灵的名字，我突然感到天空是那么蓝，云彩是那么白（虽然当时是晚上）。当我转身准备继续写作业时——"快，小尾巴！这儿小老虎……"我瞬间金属化……

天津 周鑫





马修：呵呵，你的妈妈和大姨玩得蛮投入的嘛。她们的称呼忽然让我想起了小时侯在街机厅大家对游戏角色的非官方称谓：白猴（科迪）、猴子（罗兰多）、警察（贝加）、抓挠（巴洛克）……

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK+你想说的话"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

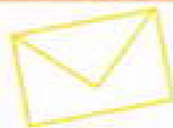
《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、玩转PSP、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

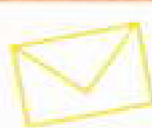
投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

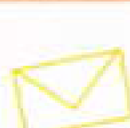
投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

或发Email至pgking@263.net





《掌机王SP》邮购信息





目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑、《掌机王SP》第32辑、《掌机王SP》第33辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

levelup.cn 坛友互动专栏

本辑互动栏目收录的两篇帖子的发帖人分别是论坛NDS、GBA区和手机游戏区的版主，相对比较专业。近期该栏目将面临一次彻底性的变化，许多更全、更有趣、更特别的互动活动等着你来参加。敬请关注 www.levelup.cn。

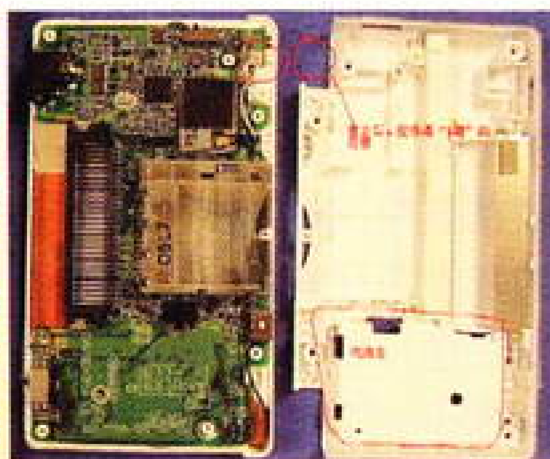
[YY] NDSL刷机可能要大拆

刷过NDS的同学都知道，粉点纸贴下面是刷机的关键。

再来看一看NDSL的解剖图，粉点纸贴如下。



如果把机器后盖扣上，应该是“R键的位置”，不开机器刷机基本是不可能的，而且刷机的时候电池固定成了新问题。



ztpkiller

昨晚关了灯在床上玩NDS的炸弹人，姐姐以为我说梦话！

昨晚关了灯睡在床上玩NDS上的炸弹人的对战模式，我选了用声控的那关，对着麦克风一发出声音就爆炸，我一边玩一边发出“炸炸炸”的声音，在隔壁的姐姐以为我在睡觉的时候在说梦话，就过来敲我的门看看我是不是真的在说梦话，我连忙开门拿出NDS示范了一下炸弹人的那个玩法，连不玩游戏的她也说很有意思！本来我觉得用声音来控制炸弹爆炸已经够有意思了，现在在房里关了灯玩有声控的游戏，姐姐还以为我在说梦话，更加觉得NDS有创意了！

dc128

回复摘录

聚会的时候8个人一齐叫才叫经典呢，哈哈！后来避免保安过来查问，规定只能吹气了，郁闷。

GAGA

我在想，如果这游戏在美国的话，会不会引起政府恐慌，看到某个拉登大叔的头像突然想到的……

infant

今天终于在广州入手PSP2.5豪华版和怪物猎人P，女朋友送的，发贴庆祝一下！：）

今天在广州海印三楼盛龙入手买的PSP2.5豪华版+《怪物猎人》+索尼组棒2G+HORI膜+索尼原装USB线，一共2770，有买贵吗？终于加入PSP大家庭了，好高兴！

Mimi_lai

回复摘录

你女朋友！连我妈都不会做这种事……

明净止水

呵呵！那你一定送了她Xbox360了吧！

小丑鱼

我的2.5豪华版1760+怪物猎人350+索尼组装2G棒600+HORI膜40（本来是要50的，便宜10元给我，还有原装USB线20，不肯送啊！无办法，希望大家都有个我这样的好女（男）朋友啊！还有就是当我第一次看到《怪物猎人P》的画面时候，真的是太震撼了，觉得比PS2的还要好啊！这游戏真的是必入手的！

Mimi_lai

热点大家谈

点评业界大事，叙述玩家生活。热点大家谈，继续欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

热点话题之 点评NDSL

我已经有NDS了，等现在这个机器无法工作后再考虑购买吧。

小白兔

虽然是改进得比较轻比较小，但GBA卡插在下面的插槽上会突出来一截，显得美中不足，更不用说插上烧录卡了……

KYO

粉蓝色的很漂亮，可还是粉红的好看！我喜欢厚实的东西！变薄了会影响手感吗？我还是玩手中的PSP吧……

qzr0831

买的理由：屏幕亮度更高，机器外观更美，机器体积更小，游戏时间更长；不买的理由：没钱，没钱，还是没钱。

掌机至尊

非常的华丽啊，初看时是有想卖掉PSP的冲动的，不过PSP上还有那么多的游戏还没有通关，还是先玩手中的PSP吧。

kabi2xxx

缩小的体积，屏幕亮度的提升，时尚的外形，实在太吸引人了！

里德

好像比NDS更难看了，但不得不说任天堂这次是一个成功的改进。

天津 135XXXX8566

我想砸了任天堂，NDS买回来连摸都没摸热乎就给我来这么一下子……

西安 139XXXX51515

肯定会买个收藏的，相信NDSL的手感肯定比NDS好。

bobxu

想必没有人能比老任更会赚钱了。

千寻

若再变得漂亮一点，我应该会买吧！

lmz

NDS Lite虽然比NDS轻巧了许多，但价钱上肯定会比NDS高出不少吧。

Zero013

已经有NDS了，想拿去贴换不知道要加多少钱。

♂飞鸟♀

总觉得还有点美中不足！但应该还是会买吧！

zwjanara

很不错，又小巧了些，应该很受女玩家喜爱，不过更像文曲星了。（汗）

天津 137XXXX1746

NDSL+《俄罗斯方块DS》的组合，绝配啊！到时候两样都要入手。

狼天下

我一直没买iDS就是觉得它太大，棱角太多，而NDSL的造型正是我期望的样子，我会买行货的，而且买游戏也买正版，虽然价钱高，但是可以让我买游戏时更慎重。

nanyun1979

本辑热点话题

本辑热点话题

NDS的触摸屏到底怎么样？

和早已为大众习惯的方向键加功能键的游戏操作，NDS的触摸屏操作显然更显另类，一年多过去了，NDS的游戏也发售了300余款，玩了这么久的NDS，你觉得NDS的触摸屏的实用性到底有多大？

参与方式

信件、Email、短信：请参见“期待大家的意见和建议”。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在3月7日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

小编寄語

马修



◆活到老学到老这句话还真不假，比如马修一周前就学到了一个"煋"字，读xing（一声），意为火光四射，引申意思为……（某人：你太火星了！）

◆短短的半个月好像浓缩进了大半个人生，经历过悲与喜的交替冲击，马修正逐渐恢复到日常状态。再次祝大家新的学期里学得塌实，玩得快乐。

◆尘世间最远的距离，不是我站在你面前，却不知道我爱你。而是明明知道彼此相爱，却不能在一起——以朋友的这句话作为马修此辑寄语的结束语。



LIKY



◆下一辑《掌机王SP》会进行较大改版，希望能给大家一个惊喜。

◆大家还记得我那苦命的不读盘的PSP吗，我终于决定给它看病了。做完上一辑趁着休息到电玩店转了转，买到一个PSP光头，那个光头是从一台屏幕报废的可怜PSP上拆下来的，花了230，然后我把机器和光头扔给拆机狂人江西恐龙，三下五去二他就帮我搞定了。终于，我的PSP起死回生了！哈哈，在这里庆祝一个。哼，想当初某JS给我开价600换光头，我才不呢。

◆最近不小心中《怪物猎人P》的毒了，本来只是测试一下上KAI联机，没想到一玩不可收拾了，继续砍龙去……

雷伊



■最近常常会感叹自己懂的东西实在是太少了，看来2006年该给自己定个硬性任务了，学门外语或者学点技能什么的，在别人都在进步的时候自己裹足不前可不行哦！

■前段时间电脑出现了大问题，多亏了铭风鼎力相助才摆平了一切，在此对他表示衷心感谢。

■有一日经过游戏店时看见橱窗里正在演示《真·三国无双》PSP第一作，虽然以前自己也曾把这款游戏玩了100多小时，但在经历了《激·战国无双》的洗礼后，再回过头去看那伪16：9的画面已经感觉颇不习惯了。

■大家拿到本辑《掌机王SP》时，NDSL应该已经发售了，估计身边有不少同事会在第一时间将其购入，而我等穷人则只有干瞪眼的份咯。

软饼干



★最近几天挺闷热的，在办公室这种封闭的环境中待久了就会感觉很不自在。

★PS2游戏《怪物猎人2》发售以后，每天下班后总要玩到很晚才关机睡觉，这是近一个礼拜以来每天晚上必须要做的事情。本着坚决不用金手指改装备的原则，身穿一身垃圾装备的我居然斗胆去挑战雪山古龙，下场当然是……



★由于繁忙的工作和疯狂地玩《怪物猎人2》，导致自己的睡眠质量严重下降，每天早上能多睡5分钟对我来说也是一种奢望啊。



胧月

★2月23日和3月2日的游戏阵容无情地成为"人民币终结者"，连我这样的伪《女神》FANS都对《萬叶雷道》和《怪兽王国》产生了莫大兴趣。再加上《高达》、《北妹》……看来蹭游戏玩是势在必行了。(orz)

★最近顶着"火星"的口水回顾PS2平台上某校园恋曲。女主角在情人节向男主角提出分手，好吸引人的开头！于是带着强烈的好奇心每日投入3小时，同时一本正经地对玩过此游戏的某编声明："严禁剧透。"

★在个人爱好的唆使下，又可耻地去了一次广州。本次广州漫展无论是规模还是质量都很好，期间还有格斗游戏的比赛！不过因为时间原因而无法参加，实在是残念。当然也有收获——一张有Bandai和Sunrise两位高级官员亲笔签名的高达海报。



紫飙

◎ 妹妹结婚，下一辑《SP》完成之后要赶回家去参加她的婚礼，被逼要作为伴郎上场去替新郎顶酒喝，想想家乡那一帮喝起酒来就"如狼似虎"的朋友们，心里那个寒啊…… 只希望到时候还能够活着回来做后面一辑的《SP》。

◎ 土豆最近跟偶闹别扭，开始与偶进行"冷战"。除了每天喂食时间会十分主动地跑到我面前来晃动一下尾巴之外，平常都贴在窝里或床下，再不理会偶对它"深情"地呼唤，真是郁闷呐。

◎ 又要截稿了，一到这个时候就觉得时间不够用，恨不得能分成两个人来做，要是哪天能够不加班该多好……

◎ 下辑《SP》的版式会有新的改变，敬请期待。



海文

※《女神侧身像 蕾娜斯》即将发售了，估计会在小范围里引发一次集体购买热潮……当然不排除某些意志薄弱者会做出连同游戏一起购入PSP霸王包的败家行为。(－＝)

※很多我们正在经历或是即将经历的一些过程，都会成为我们日后难忘的精彩回忆，为了不让这些回忆中留下遗憾，请不要忘记时刻提醒自己：珍惜并认真对待组成这些过程的人或事。



※写本辑小编寄语时适逢《战国无双2》发售，于是便想起了当初《战国无双》发售时和自己一起通宵达旦鏖战拼杀的几个大学同学，遂胡乱发了一点感慨……



铭风

◆《欢迎来到动物之森》继续进行中，已经收集了10几个动物居民的照片了，不过游戏中一共有144个居民，不要紧，慢慢来……

◆正当大家兴高采烈地讨论买什么颜色的NDSL时竟然得知其中两个颜色延期了，真扫兴啊。不过貌似很多人对白色的评价很高，不知道会有多少人第一时间入手。

◆《圣剑传说 玛娜之子》终于出了，欢呼。不过3月还有PSP的《女神侧身像》，还有《最终幻想》。Oh，时间啊，请再多一点。



交流空间

大家情人节快乐！呵呵，不要说小编火星，当这本《掌机王SP》与诸位见面的时候，也快到3月14日的白色情人节了。各位在2月14日收到MM巧克力的男生们，是不是也该绅士地回一下礼?

We are friends!

姓名：孔令琦
性别：女　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、GBM、NDS、PSP
喜欢的游戏：《CS》、《劲乐团》
地址：山西太原十八中高0306班
邮编：030001
想说的话：呼吁广大MM加入掌机玩家的行列，支持我们可爱的《掌机王SP》，支持掌机事业！祝小编GG们事业顺利，身体健康。

姓名：黄远　　昵称：紫月风岚
性别：女　　年龄：15
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《铸剑物语》、《火焰文章》、《钢之炼金术师》、《任天狗》
地址：广东省汕头市孔庙6巷5号
邮编：515041
Email：472771377@qq.com
QQ：472771377
想说的话：偶是动漫兼掌机迷，来信回复率99%。

姓名：利宇航　　昵称：K game
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：要看这回中什么……
喜欢的游戏：太多了，几乎每个系列都喜欢
地址：广西桂林德智外国语学校初三（9）班
邮编：541001　　QQ：393952085
想说的话：本人愿与任何类型的掌机玩家为友，最好是《机战》或《火纹》迷。

姓名：叶展宏　　昵称：卡比
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GB（坏了）、GBA（卖了）、GBA SP（被偷了）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广西省玉林市东环小学六年（6）班
邮编：537000
想说的话：没有掌机的日子真是难过啊。

姓名：宋鑫　　昵称：送心&送三金
性别：男　　年龄：11
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《龙珠大冒险》、《牧场物语》、《赤之救助队》
地址：哈尔滨市道里区红霞街39号－1单元6楼2
邮编：150010　　电话：0451－84687928
想说的话：I love you，PSP、NDS、GBM、SP.

姓名：王威　　昵称：Seven
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《王国之心》、《光明之魂2》
地址：江西省南昌市英雄经济开发区南昌理工学院05级计算机软件工程2班
邮编：330044
Email：gs125098@163.com
QQ：310669128
想说的话：希望能够结识更多的掌机玩友。《掌机王SP》我们永远支持你！

姓名：莫言　　昵称：Eleven
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《罪恶装备》
地址：哈尔滨市第三十七中学高22班
邮编：150088
Email：moyan151801@163.com.cn
QQ：442949991
想说的话：人不风流枉少年。

姓名：李梵　　昵称：苍の龙
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、小神游SP
喜欢的游戏：《洛克人》、《口袋妖怪》、《高达》、《机战》

地址：江西省南昌市贤士二路 257 号 1 单元 601 室
邮编：330006　　QQ：514042433
想说的话："这里并非上演神话"可靠吗？

姓名：陈伟赞
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《火纹》、《机战》、《铸剑》、《口袋妖怪》
地址：广东省台山市台城镇环市西路 68 号 505 房
邮编：529200
想说的话：神啊！赐给我一台 PSP 吧！如果不行，NDS、GBA SP、GBM 都行。

姓名：薛文光　　昵称：Lutios
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《KOF》
地址：福建省福清市融城镇较场路 4 号楼 A 座 603 室
邮编：350300
想说的话：让奖品来得更猛烈些吧！

姓名：卿海　　昵称：冥王麟
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB 坏了，GBA SP 卖了
喜欢的游戏：《高达》、《火纹》、《传说》
地址：广西省贺州市技工学校 404 班
邮编：542500　　QQ：262609904
想说的话：希望动漫迷，游戏迷来加我。

姓名：李满豪　　昵称：风轻扬
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《机战》、《传说》、《黄金太阳》、《KOF EX2》
地址：广西玉林师范学员东区物本 042 班 020 信箱
邮编：537000
电话：0775 － 2694312　　QQ：155251530
想说的话：如果玩游戏是一种错，我宁可一错再错。

姓名：黄晖　　昵称：欧阳贝贝
性别：男　　年龄：24
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《机战》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：安徽省芜湖市银湖路丽光小区 4 栋 2 单元 502 室
电话：0553 － 3276767
想说的话：《掌机王 SP》才是王道。

姓名：谢佳玮
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：小神游 SP、NDS
喜欢的游戏：《马里奥赛车》以及所有 RAC
地址：江苏省南京市育才公寓 108 号 602 室
邮编：210036
手机：13913833977（只接短信哦！）
QQ：350359530
想说的话：真希望《掌机王 SP》的小编们能送我一个装 PSP 的红包。

姓名：张帅　　昵称：阿帅
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《火纹》、《塞尔达》、《恶魔城》、《洛克人 EXE》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《超级大战争》、《迷失蔚蓝》
地址：贵州省贵阳市云岩区三民东路 8 号 2 单元 2 号
邮编：550001
电话：7911403　　QQ：366911403
想说的话：我上高中以后，就和原来的掌机好友各奔东西了。但是我的寂寞与空虚《掌机王 SP》只能满足一半，另外的一半就让我和大家一起分享掌机带给我们的快乐，和大家成为朋友吧！

姓名：张文佳
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《马里奥赛车》
地址：深圳市福田区园中花园 A 栋 26E
邮编：518000　　QQ：563756463
想说的话：希望中一部 PSP，好期待啊！

姓名：卢润明　　昵称：七夜の许愿星
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS
地址：广东省封开县江口镇曙光路 23 号八达
邮编：526500
电话：0758 － 6663673
Email：eq2003@163.com
QQ：153915665
想说的话：本人出售 NDS（刚买），只限本地与梧州地区朋友，有意者来电。

姓名：刘伟诚　　昵称：天罚 Zero
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城 晓月》、《黄金太阳》、《超级马里奥 A3》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区公安街 37 － 1 号 1 单元 801 室
邮编：150001
QQ：234415362
想说的话：想交个擅长掌机、爱好动漫、乐于交友的玩家吗？快加我的 QQ 或给我写信吧！

NDS · PSP 幸运大抽奖



问题地带

大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

请问马修，在《激・战国无双》中稻姬的四级武器怎么拿？我按照《PSP专辑》上的方法拿了几次都没有拿到。

sasuke

这个问题我帮马修来回答你吧。《PSP专辑》推出的那段时间，很多武器的拿法都还没有得到官方的确认，因此马修在上辑《掌机王SP》中对武器的确切拿法进行了重新补完。稻姬的四级武器的正确拿法要求玩家必须在12回合之内亲手击败高坂昌信、内藤昌丰、山县景昌和马场信房4名增援。为了保险起见，玩家可以等到这4名增援全部出现后再将他们打败，如果事先带上了拥有“早驱・天”能力的副将并在小战斗中都取得良好评价的话，要达成这个目标并不困难。



请问，iDS能不能使用M3玩NDS和GBA游戏？

gavined

当然可以，但要PASSME2、PASSKEY2等第二代引导卡，或用第二代引导卡刷过机后才可以。具体请见《掌机王SP》19辑的《NDS游戏制作——Firmware测试篇》（刷机教程）以及33辑的《PASSKEY2实测》（PASSKEY2使用方法）两篇文章。



GBA版的《牧场物语 矿石镇的伙伴们 男生版》中后山上有块大岩石，要怎么样才能砸开？还有就是砸开后有什么东西么？

多位玩家共同提问

要用等级5或以上的锤子（诅咒、祝福、贤者）蓄满力后才能将石头砸开。砸开以后，在秋天便能采到松蘑。



我有几个GBA版《牧场物语》的问题想请教众小编。

1、挖湖矿时有时挖完一层后，就是看不见下一层的入口，怎么回事？

2、我根据书上所说的好不容易到达了湖矿的29层。敲光了这里的石头，刨完了所有的土地，竟发现没有诅咒钓竿。我也上网找了一些攻略，都说是在29层挖到，但都没有具体介绍。请教一下具体的拿法。

3、本人对飞行石很感兴趣，但它却长埋在255层，要挖到很不容易，不知有无简便方法。

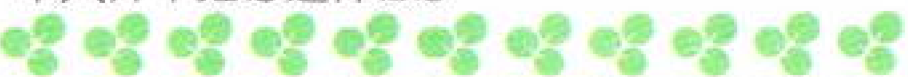
宁波 胡航亮



1、这种情况是随机出现的。

2、首先需要将所有的道具升级到秘银状态，然后去挖就有一定几率获得了。

3、这么好的道具当然要在历经辛苦后得到才有成就感，虽然可以用金手指调出来，但本人并不推荐这样做。



《新・我们的太阳 逆袭的撒巴塔》的问题一个：

小弟我按照《掌机王SP》第22辑的攻略来寻找各个迷宫中的失忆商人，然而却怎么也找不到“古の大树”中的商人。我已经按照书上所写来到了“4F到达5F的电梯处，往下下左的方向前进，缩小后进入洞穴。”可是里面就是什么也没有啊……望编辑大人一定要帮我。

浙江 华烁斌



其实要找到这个失忆商人还是有一些条件的，攻略中也有写到，那就是要在晚上前往相关地点。否则的话你是见不到他的。附上图片一张，你对照着看一下吧。





我玩NDS的《应援团》时发现个很奇怪的现象。为什么有时相同曲段得分相似、气合值

却有较大差异？

天津 任伟

应援团中的气合值的回复主要是看玩家点完一组数字后所得到的评价，得到的评价如果是“激”的话会回复较多的气合值，得到“喝”就只能回复少量的气合值，如果出现失误的话就几乎无法回复气合值了。《应援团》中如果不失误的话，点击数字得到的分数会按一定的倍率提升，但只要出现失误，得分的倍率就会归零重新开始计算，但气合值的上升却没有倍率的加成。也就是说“出现一次失误”和“不失误”相比在最终的分数会出现很大的差异，但在气合值上的变化却比较小。反之如果玩家失误次数比较多，但是在没有失误的那几组数字中都得到“激”评价的话，和同样失误次数下但没有得到激评价相比气合值就会多出不少。可见气合值的多少主要是和玩家点击的准确度有关，而并非是和分数直接挂钩的。



我玩PSP的《怪物猎人 携带版》，打通1至3星任务后完成了4星的紧急任务后，然后村长便不给任务了，为什么？

136XXXX851

这里有段剧情你没有完成。把自家房屋背后的英雄剑拔出来后，就可以继续游戏了。



小弟我正打《洛克人EXE5》我有个地方玩不过去了，如我附件里发过去的图片。功略里说要 PLUG IN，可我做不到，是不是我的位置错了？

ykkjf

按照之前刊登的攻略。你流程到达这里后要先在自家屋后的空地上发生剧情，当你从网络出来后会从妈妈那里获得一封旧信。然后去オラン岛，在矿山的平台会遇到一老人，把信给他看后再次进入矿山寻找你给我的图中的扩音器，就可以得到通行证了。



小编们好，小弟是一个洛克人迷，最近在玩《反乱猎人X》，请问第二个可用角色（vava）要怎样得到？

JOHNQIU

通关一次后就可选用了。

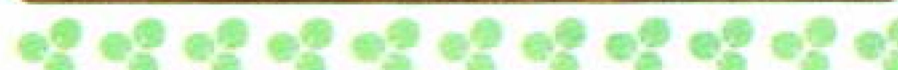


小编们，我想问一下《山脊赛车PSP》的隐藏赛车怎样打出来？在游戏画面时，有时候屏幕左下角出现动画的赛车是什么意思？此外刚进入游戏时出现的动画赛车是什么意思？

陆健

你只要在主要的“世界之旅模式”中将所有的关卡都通过就可以获得所有车辆了。超车时有时会出现这个画面。而刚进入游戏的时出现的动画赛车则可以操纵并游戏，看到过结局画面后在此游戏内分数超过50000就可让最后一个隐藏赛车出现。





小编们好！请问《赤之救助队》中的普通攻击（非技能）的攻击力是按特攻还是物攻计算的？技能间还有没有威力和命中的差别？

134XXXXX125

是按攻击力算的。不同的技能之间当然在威力和命中上是有差别的。



诸位好，我的NDS的SC-SD最近升了1.60内核，很高兴不用再按住所有按键进NDS模式了，但是……这样一来我怎么进NDS原来的菜单阿？（难道一定要拔烧录卡？）

某读者

1.60的内核更新了默认进SC卡的菜单，十分方便。而你想要进入原来NDS的菜单只要开机时四键一起按就行了。



请问《天地之门》中怎么打凤凰？

hq1631

打凤凰时你要在它停留时将剑扔出去插它，然后放魔法，它就会掉到地上。

中奖者的反馈



由于雷伊同学在办公室胡乱散布"NDSL将延期发售"的谣言，致使差点向大家发布"本辑NDSL奖品将不能如期送出"的致歉公告。(—v—) 请大家及时、彻底、全方位地鄙视他。幸亏更正了过来，不过看他得意成那样，很没面子的我不由得感叹一句：我实在是太CJ（纯洁）了！

姓名：周峰　年龄：22　性别：男
奖品：iDS　中奖辑数：29
地址：上海市天目中路460号1607室
邮编：200070
电话：13370006517　QQ：232490831
拥有掌机：GBA、NDS、iDS（中的……）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《召唤之夜》
想说的话：希望在2006年能中个PSP。
中奖感言：谢谢《掌机王SP》给我中奖的机会。（这下我有两个DS了。）

姓名：盛建军　年龄：27　性别：男
奖品：iGBM　中奖辑数：27
地址：北京理工大学
邮编：100089
电话：010－83013339
Email：truly_sheng@163.com
拥有掌机：GBA SP、GBM
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《马里奥赛车》、《瓦里奥制造》
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。
中奖感言：能够中奖感到很意外，我会用我拥有的掌机让更多的人体会掌机的乐趣，并加入到掌机玩家的行列中来。

姓名：曾意　年龄：15　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：28
地址：六铺炕一区一号楼一门十五号
邮编：100011
电话：62072976
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《真・三国无双》、"《马里奥》系列"、《海贼王》
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，我会永远支持你。
中奖感言：一心想中PSP，但却中了SP，不过也知足了。

姓名：赵钰铭　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：29
地址：辽宁省盘锦市辽河油田实验高中高二十
邮编：124010
QQ：407115124
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：所有游戏
想说的话：《掌机王SP》我永远支持你，希望我能把好运带给每一个人！
中奖感言：有句话怎么说来着："一切皆有可能。"（政治老师：怎么教你的，你这可是唯心主义！）哈哈！

姓名：周晓东　年龄：17　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：28
地址：上海市杨浦区丹阳路33号
邮编：200082
电话：65899618
拥有掌机：GBA SP、小神游SP（中的）
喜欢的游戏：《圣魔之光石》、《绿宝石》、《火影》
想说的话：别有幽愁暗恨生，此时无声胜有声。
中奖感言：无与伦比的爽，太棒了，感觉像不抓住什么东西会飘走一样。

姓名：吴文杰　年龄：18　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：20
地址：广东省恩平市锦塔路25巷9号
邮编：529400
QQ：408962080
Email：yugajie@hotmail.com
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《恶魔城》
想说的话：抽奖是一件刺激的事，被抽中更是一件激动的事。无论大奖小奖，我都会倍加珍惜的。
中奖感言：我好像打破了恩平人抽奖不中的宿命。另外祝众编新年快乐，万事如意；在新一年里，《掌机王SP》的发展蒸蒸日上。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第32辑大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）

上海市 张蘅芫



二等奖1名：神游iQue DS双屏掌机



瑞丽市 徐思凡

三等奖3名：全球同步上市的iQue micro



克拉玛依市 樊明冲　　达州市 李洁

台州市 许超逸

四等奖3名：小神游SP



厦门市 黄小青　　北京市 袁天奕

太原市 赵喆发

纪念奖300名：四款精美奖品随机抽取

常州市	白华	太原市	高阳	肇庆市	黎耿宜	北京市	吕玉龙	珠海市	王原亭	深圳市	张彬
大庆市	包超	无锡市	龚银	昆明市	李超	广州市	罗灿明	哈尔滨市	王志善	绵竹市	张葳波
西安市	蔡智龙	上海市	顾德平	定州市	李超	凌海市	马驰	太原市	卫岩峰	嘉善市	张国伟
海宁市	曹峰	天津市	顾鹏	玉溪市	李超然	佛山市	马辉	襄樊市	魏来	西安市	张皓
瑞安市	曹辉	上海市	顾奕	石狮市	李垂源	北京市	马孙立	深圳市	魏力	北京市	张继月
广州市	曹锦杰	平湖市	顾远超	哈尔滨市	李德龙	西安市	马鑫	湘潭市	文世星	广州市	张俊桦
上海市	曹思佳	海宁市	顾志杰	中山市	李铁麟	桂林市	麦丽容	常州市	巫笑	长春市	张立君
苏州市	曹晓昀	仪征市	郭俊	南昌市	李梵	汕头市	孟宪弘	苏州市	吴立衡	香河县	张攀
北京市	曹岩	秦皇岛市	郭思强	南宁市	李剑锟	长春市	孟祥伟	北京市	吴爽	化州市	张沛超
上海市	曹 帆	郑州市	郭威	信宜市	李良金	北京市	宁林强	海盐县	吴云超	嘉兴市	张青青
上海市	曹舟	沈阳市	郭宣	芷江县	李林	西安市	庞昊	上海市	奚勇峰	成都市	张翔
无锡市	陈栋梁	柳州市	韩珺	无锡市	李幸平	北流市	彭君鹏	沈阳市	夏大維	江阴市	张骁
南宁市	陈斗	柳州市	韩松	青岛市	李梦南	通州市	彭伟	沈阳市	夏诗卉	邯郸市	张一哲
常州市	陈皋	张家港市	韩燕	北京市	李梦骁	盐城市	祁楠	盘锦市	肖雨龙	余姚市	张益铭
天津市	陈晗	天津市	郝强	贺州市	李鸣旭	建水县	祁燕刚	上海市	谢晨雨	绍兴市	张逸云
上海市	陈宏	玉林市	何建林	沈阳市	李南	秦皇岛市	齐浩	成都市	谢辉	昆明市	张英
广州市	陈建明	佛山市	何志满	重庆市	李庆嘉	昆明市	齐君	成都市	胥志扬	北京市	张展博
云浮市	陈凯希	晋江市	洪灿铭	张家港市	李秋文	张家港市	钱俊逾	宿迁市	徐健	北京市	张志宜
张家港市	陈坤鹏	保定市	侯嘉	呼和浩特市	李文斌	广州市	屈智韶	南京市	徐乐	天津市	张忠健
罗定市	陈瑞松	哈尔滨市	侯珍竹	合肥市	李夏	郑州市	任方辉	温岭市	徐思博	启东市	赵贝刚
上海市	陈书辰	北京市	胡瀚	自贡市	李星院	杭州市	沈彪	常州市	徐铮	昆明市	赵佳
咸阳市	陈思	宁波市	黄亦	沈阳市	李永平	长沙县	石瀚林	温州市	许诗剑	天津市	赵嘉楠
汕头市	陈宋明	厦门市	黄冬青	武汉市	李勇刚	合肥市	石卫华	江阴市	严斌	百色市	赵军
厦门市	陈婉婷	张家港市	黄浩	乌鲁木齐市	李智	南京市	史阳	湖州市	严国伟	秦皇岛市	赵楠
安吉县	陈信	福州市	黄辉	廊坊市	李仲	大连市	宋任超	长春市	杨宝琰	昆明市	赵世界
温州市	陈旭东	上海市	黄国巍	南宁市	练文营	宿迁市	苏浩真	昆明市	杨桦	安宁市	赵紫文
成都市	陈扬	深圳市	黄小麟	深圳市	梁英杰	贵阳市	苏靖	台州市	杨杰	湛江市	郑俊杰
唐山市	陈洋	中山市	黄毅毅	佛山市	梁兆权	广州市	苏凯敏	太仓市	杨杰	韶关市	郑立峰
广汉市	成青敏	佛山市	黄婉源	高州市	林冠春	宁化县	苏臻	襄樊市	杨娜	临海市	郑亚奇
南京市	戴康宁	南宁市	黎宁	茂名市	林国春	南京市	孙伯圣	合肥市	杨婷婷	钟山县	钟威杰
重庆市	邓金鑫	重庆市	吉鸿斌	钦州市	林国萍	武汉市	孙浩然	苏州市	杨雨亭	佛山市	钟光基
广州市	邓凯鹏	哈尔滨市	纪红	江门市	林钧淇	通化市	孙琳	南京市	杨紫薇	长沙市	周跃
广州市	邓一飞	烟台市	纪晓文	陆丰市	林磊桑	长春市	孙美娟	苏州市	姚佳骏	溧阳市	周豪
舟山市	丁鸿超	佛山市	江景山	石家庄市	林奇全	北京市	孙鸣	哈尔滨市	姚力	上海市	周嘉俐
上海市	丁瑞	天津市	姜晓峰	大庆市	林强	沈阳市	孙真熙	邯郸市	姚胜军	湖州市	周剑弘
唐山市	董宇	濮阳市	蒋峰	汕头市	林少忠	韶关市	谭演健	深圳市	叶宸光	长沙市	周鹏
成都市	董云泽	嘉善县	蒋佳益	鹤山市	林文杰	杭州市	田旭光	广州市	叶伟杰	吴江市	周徐磊
成都市	杜虹泽	杭州市	蒋俊杰	广州市	林奕安	成都市	田雯梅	厦门市	叶伟林	上海市	朱德飞
成都市	樊帆	宜兴市	蒋鑫迪	临沧市	刘庆碧	西安市	王爱玲	淮北市	尹冠东	增城市	朱华健
简阳市	樊建军	苏州市	金国	济南市	刘广全	马鞍山市	王朝晖	江阴市	尹鑫	汕头市	朱佳楠
上海市	范丽雯	广州市	金俊杰	海门市	刘佳海	上海市	王栋彦	天津市	于斌	乐山市	朱俊波
舟山市	范利杰	扬州市	金子譽	汕头市	刘家龙	武汉市	王昊	台山市	余润明	通州市	朱凯
韶关市	冯超智	高邮市	居俊	昆山市	刘思蔚	湖州市	王佩	常熟市	俞佳佳	安庆市	朱玺
佛山市	冯嘉文	常熟市	瞿佳伟	扬州市	柳春	溧阳市	王磊	湖州市	袁康	北京市	朱晓辰
吴忠市	冯健	沈阳市	孔德喜	岑溪市	卢虹伶	沈阳市	王鲁海	昆明市	袁小颖	湖州市	朱亚运
佛山市	冯远杰	东莞市	赖嘉全	天津市	卢树亮	长春市	王天旭	广州市	曾俊杰	江阴市	朱峥
乌鲁木齐市	付春祥	玉林市	蓝小玲	重庆市	卢禹霖	上海市	王晓晖	济南市	曾琳琳	北京市	朱志明
北京市	富子健	九江市	冷景源	广州市	鲁培	沈阳市	王欣	成都市	曾鸣	海盐县	祝家豪
大连市	高飞	北京市	冷智翰	上海市	陆扬	北京市	王一杰	广汉市	曾荣	涟源县	庄群祥
青岛市	高祥	中山市	黎国强	盘锦市	吕枫	温州市	王轶	沈阳市	曾元	抚顺市	左恒

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

成为游戏杂志编辑 从现在开始行动

掌机王编辑

阳光育成计划

如果你有计划成为一名游戏杂志编辑，从现在起加入这个计划，你就可以和掌机王现任编辑一起并肩工作，并在他们的系统帮助和指导下，逐步锻炼成为一名合格的游戏杂志编辑！

一只脚迈进编辑部大门！

如果你计划半年后、一年后，甚至是两三年后正式转职成一名游戏杂志编辑，现在加入掌机王编辑育成计划，一只脚便已迈进编辑部大门，占尽先机！

没有高门槛，轻松加入计划！

无论你目前是在校苦读，还是已走上工作岗位，这都将不会成为你实现编辑梦想的障碍！我们只要求你热爱游戏且有一定特长，就可以报名参加此计划。

不受地域限制，由老编辑精心培养！

只要你能够上网，甚至只有纸和笔，就可以安坐家中或工作台上，开始与掌机王编辑进行密切沟通。他们将根据你的个人特点，安排你承担有效的编辑任务，并不断对你的工作给出意见和建议。

成为正式的游戏杂志编辑！

随着你的努力，你将更进一步地参与到杂志制作和杂志社的编辑活动之中。最终只要你愿意，即可来编辑部所在地报到，正式转职成为一名游戏杂志编辑！

只要努力，就有回报！

作为掌机王编辑育成计划中的一员，你的作品将会逐步在游戏媒体上发表！表现出色的你，随后可以升职成为“助理编辑”并开始每月领取杂志社发放的编辑津贴。

掌机王未来需要的6类人才！现在就来决定你的发展方向吧！

A
- ★精通日语
- ★喜爱日式游戏
- ★擅长写日式游戏攻略

B
- ★精通英语
- ★喜爱美式游戏
- ★擅长写美式游戏攻略

C
- ★精通英语或日语
- ★能够熟练地翻译外语文章
- ★能自行查找资料并据此编辑写作

D
- ★有一定的英语或日语水平
- ★熟悉游戏业界
- ★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划

E
- ★有一定的英语或日语水平
- ★文笔优秀，游戏面广
- ★能够写出精彩的游戏剧情小说

F
- ★熟悉游戏市场行情
- ★有丰富的硬件或软件知识
- ★有较强的动手能力

阳光育成计划，随时可以报名，无截止日期！

报名方法：通过平信或Eamil投来简历

注1：在简历中说明自己计划在何时加入掌机王，并选择一个你认为合适的发展方向，附上一篇能代表自己特点和潜力的相关文章。

注2：平信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730000

Email请发至：pgking@263.net

注3：信封上注明“掌机王报名”。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

弟弟、我和游戏

文 ENDLESS 工作室 YOURDOOM

我有一个亲弟弟，他比我小三岁。他从来都是直接喊我的名字而不是叫我“哥哥”。

小学的时候我很乖，他很调皮。我放假的时候总是先做完作业再出去玩，他则是从放假的第一天玩到放假的最后一天，然后作业留到最后一天的晚上才来赶，居然也做完了。我拿年段第一他也拿年段第一，但是爸爸妈妈还有他的老师都叫他向我学习。

有一天邻居小朋友买了FC约我和弟弟一起去玩《热血足球》，弟弟立刻就答应了，而我则是把作业都做完，把明天的功课都预习了才去的。那个时候我才发现《热血足球》真的很好玩，比如小小的足球会像太阳一样夸张地穿破球网，比如进球后队员滑稽的胜利姿势。虽然弟弟每次玩得都比我好，可我还是觉得很高兴，这算是我第一次体会到游戏的乐趣。



初中的一个周末我买书回家，看到书房里亮着台灯。因为这个书房是我和弟弟共有的，所以里面的应该是弟弟。当时我就很吃惊，周末的时候弟弟从来就是跑出去和他的朋友们一起踢足球的，今天居然这么老老实实地待在家里！推门而入，弟弟见是我，很高兴地对我说，他买GBC了，以后可以一起玩很多很好玩的游戏了。由于当时完全没有Game Boy这个概念，我看到那外型以为是玩俄罗斯方块的那种，所以我当时看到《口袋妖怪金》的画面时就着实吃了一惊——这么小的游戏机居然有这么复杂的游戏！

那天晚上就这么开着台灯玩到凌晨一点，我说很晚了睡吧。关灯后我们却一点睡意都没有，我们聊天聊到了两点半。弟弟告诉我《口袋妖怪》的



历史——在此之前我完全不知道还有这么一个叫《口袋妖怪》的游戏。对于《口袋妖怪》，我只看过动画片，知道小智和他的皮卡丘，我还有一个妙蛙种子的玩具，玩具下写着“任天堂”三个字。弟弟说，动画片其实是根据游戏出的，《口袋妖怪》曾经挽救过任天堂，还说如果不用金手指就不能收集所有的精灵（其实也可以，但要到日本去参加活动近乎不可能，所以这么说也是对的）。我当时就不信了，肯定可以收集全部精灵的，只是有些秘密还没被发现而已，如果是我的话，一定会完美通关，收集齐

全部的精灵的。

对于弟弟，我没有任何威信，虽然我的力气比他大个子比他高；我曾不高兴但是很服地承认弟弟比我聪明这一事实；而且我们好像是一起长大的——比如我看《火影忍者》的时候他也在看，可是我在他这个年龄的时候还在看很幼稚的动画片。所以我一直觉得少活三年吃亏不少，我的思想深度和他差不多。



中考来了，就像我的15岁必将到来一样。中考的第三天考物理化学，上午考完后就解放了。走出考场的时候，我们班主任说三年来第一次看到我笑得这么开心。我回家的时候就对弟弟说：“我们去买GBA吧！”

我很喜欢《口袋妖怪》，弟弟也很喜欢，我甚至认为游戏中最好玩的就是《口袋妖怪》。所以在买GBA的时候BOSS想要送给我《黄金太阳》的卡带时，我还问可不可以换《口袋妖怪 红宝石》。然后就又高兴又害怕地拉着弟弟跑回家，我算是正式踏入游戏的世界了。

弟弟在研究谜题的时候总是比我在行，《口袋妖怪》也是，后来的《黄金太阳》也是。当时我还担心这是不是真的《口袋妖怪》呢——直到我们在金水市看到那可爱但又绝对白痴的鲤鱼王时才确定这确实是《口袋妖怪》，要知道，当时我很小白的。在中考后的暑假里，我们轮流玩，我练我的小火鸡，弟弟练他的凯西。后来当我的小火鸡进化到火鸡斗士的时候，弟弟的勇吉拉还是勇吉拉，弟弟这才抱怨为什么没有人可以一起连机。通关的时候我们看着共同抓到的宠物，看着主角骑着单车走过城市乡村，回忆起奋斗的过程，那晚又没睡好觉。

暑假过去了，我要到我的第一志愿的学校去开始我的高中生活。中考结束的时候弟弟也小学毕业了，我的成绩是全县第九，他的成绩依然是全年段第一，由于我报考的高中离我家有一百三十公里，所以我在高中的时候只能自己一人玩一人读书。我带着我的GBA和我的希望离开了故乡。

无奈我当惯了冠军。当我在这个重点高中的第一次考试中只得到全班第三的时候，我很震惊，觉得自己很没本事。我看我的同学说着很好的英语，谈着竞赛的题目，自卑造成的差距可以说是无穷大的，我将自己定位为差生，浑浑噩噩地度过了我的高一高二，现在想起来依然是后悔愧疚与空虚充斥大脑的恐惧。弟弟上了我读过的初中，依旧踢他的足球玩他的GBC并拿他的年段第一。当我的成绩从班级排名的前十退到二十三十以外的时候，我却感觉可以重新读档一样，高一的时候我是在炼金术的世界度过的。

我知道，我过于沉湎过去等于逃避现在，而躲避在我的GBA制造的世界中，青春的小鸟无声地飞过，掉下长不回的羽毛……每次回家时弟弟总会说我不是以前的我了，然后就若无其事地继续当我的朋友。当时我只是笑笑，现在终于觉得可悲，我再也不敢自信地看着我的弟弟，直到我重新拿回我的桂冠吧。

如果说《口袋妖怪》带我走进了游戏的世界，那么完全征服我的就是《黄金太阳》。高一的暑假我玩了一个月的《黄金太阳》，也和弟弟聊了一个月的《黄金太阳》。比如伊万到底是男的还是女的，嘉斯敏和梅雅莉谁更可爱，比如太阳剑和黑盖亚谁的发动效果更华丽。我游戏着挣扎着，我空虚着憧憬着……在高二的时候我买了NDS，但是我依然保留着《黄金太阳 失落的时代》。如果说在此前我还觉得自己打倒了无头骑士很厉害的话，那么在L·O·N的竞技场374连胜（其中还包括了33次打倒无头骑士）的记录面前我才知道我是多么的小白。

我每次和弟弟聊起嘉斯敏



时，我总会告诉弟弟，其实我很想有一个可爱的嘉斯敏当我妹妹，而不是这么一个比我聪明但不可爱的弟弟，然后看着有点沮丧的弟弟心里却很高兴——我弟弟就是这样不懂得隐藏自己的内心，所以每次他说谎我都会从他飘忽不定的眼神中找到答案。我告诉弟弟chaos lord这个职业才是最适合罗宾的，女猎手剑和黑盖亚剑远比黑盖亚厉害，有increase criticals标记的防具可以使战斗的暴击几率达到95%。弟弟很惊讶，觉得我算是个《黄金太阳》达人了，其实这些都是上面说的L·O·N教的。弟弟下定决心将《黄金太阳》好好地通关一次。我就回想起我第一玩《黄金太阳》时，因为打不过无头骑士而最后靠全部的召唤兽才勉强过的无赖警醒，还有因为最终BOSS太强而拖了一两个星期才勉强看到通关的结局，心里很疼。我感觉时间冷漠地从我的背后穿梭至看不见的远方，把我远远地抛在了时间负半轴的尽头。

两年过去了，高三像手中举着铁球和镰刀的死神面目狰狞地走来。高三开学的时候由于爸爸的工作需要我们全家人搬到福州，因此弟弟也转学离开了家乡，而我依然在我所谓的重点高中做我的差生。弟弟在电话里告诉我说，他们的教材跟以前不一样，感觉很像打《口袋妖怪》时第六个徽章还没拿就利用空间转换金手指来到了四天王处，而我则是觉得更像我打了几百个小时的《红宝石》记录无端丢失了一样，适应也算是一种挑战吧。

往家打电话的号码变了，但感觉还是和以前一样亲切。先是妈妈嘘寒问暖地唠叨了一番，然后是弟弟问我苍月的一些问题和我问弟弟学习的状况，最后妈妈说要好好学习把其他的事情放放。有一次弟弟告诉我说他们班级里有个女生和我一样很喜欢佐助，然后弟弟就故意在那女生面前说其实鼬比佐助帅多了；弟弟还告诉我说他们班级里没一个人有NDS，大家都很羡慕他。我就很臭美地说，怎么没人羡慕你有个这么好的哥哥呢？

细节总是那么苍白无力，高三的我过得真的很痛苦。

寒假回家前，我想弟弟不会比我高了吧？如果比我高的话那我还是当我弟弟的弟弟算了。回家的时候，弟弟还是那个弟弟，头上那不安分翘起的头发还是只够得着我的眼睛。我这个寒假没有生冻疮，也没有玩游戏。一般都是在弟弟的作弄下迷迷糊糊地起床，然后在桌子上做作业或者写同人画画，弟弟则躲在被窝里抱着笔记本电脑玩《CS》或者捧着NDS玩《苍月的十字架》，当然时不时会抱怨为什么NDS那么重……我们依然是最好的朋友，聊游戏，学习或者互损。弟弟有一次就问我来须苍真和阿鲁卡多谁比较帅，我想了很久说还是《开启的封印》里的主角罗宾最帅；弟弟丝毫不赞同我的审美，他认为阿鲁卡多才是王道，虽然他以前和我一样最喜欢的人是第一罗宾第二佐助。我听了就放下本是在画着神之黄昏的笔，郑重地说："朝三暮四。"然后弟弟就严肃地瞪着漂亮的眼睛对我说，其实他一天要换三四个NDS游戏，这个算不算绝对的背叛？天，我忽然觉得弟弟和我的烧录卡无敌了！

在寒假开始的时候，我和他郑重地讨论NDS在最后一学期由谁来保管。我说NDS、NDS卡、GBA卡、烧录卡全部是我买的，理应让我保管，而且上学期是弟弟保管的；弟弟则说我可是面临很重要的考试了，我说我们彼此彼此的对吧。弟弟沉默。我知道我们都是怕NDS影响了对方的学习。最后我将NDS和《任天狗》留给了弟弟，我自认为《任天狗》是一款不至于沉溺于其中的游戏。至于我，我想我的学业和我的自制力注定了我没有资格





去碰NDS了。

现在我在高三的最后一学期奋斗着，弟弟在他的初三走我已经走过的路。我们都面临着一场重要的考试。当弟弟自信满满地拔出Sol Blade时，我却发现我身边只有一把脆弱的Short Sword。去年除夕的最后一刻或者说今年的第一刻，漫天的烟花华丽到了极点，我躺在床上对着窗外的缤纷心里却很静寞。我想既然剩下的四个月注定要去走，既然高考就象无头骑士那样就在眼前，那就一步步踏踏实实地去走！

谨以此文献给我可爱的弟弟。

NDS购入以后……



文 雨中行工作室 海贼王子

小弟时来运转，于近日购得NDS一台，心情大好，不过正所谓一石激起千层浪，小小的NDS也给本人带来了翻天覆地的巨大变化，为平淡的生活凭平添了几分乐趣，遂用自己的拙笔记录下来，愿与各位一同分享。

一、正版初体验

虽然本人打着“支持正版”的口号已经很多年了，但实际上除了购买《掌机王SP》一类的课外读物以及领取《语文》、《数学》等统一发放的教科书时，会义无返顾选择正版外，选购其他物件，不论大小贵贱，总要在“正D”之间左顾右盼一番的。究其原因，一来大量充斥着的D版产品一窝蜂地使用低价战术，学生没有经济来源，买个D版也就心安理得了；二来是有些东西买正版要比买盗版难得多，比如GBA有了盗版卡后，正版仿佛一夜之间便销声匿迹了。在下购买磁带、影碟如此，买游戏自然也不例外，从GBP购入以来，直到GBA SP丢失为止，中间林林总总数台机器，从来也没有让这些心爱的“掌上明珠”和真正的“白马王子”（正版）有过亲密接触，往往也只是一厢情愿地把一些比较精美的“粗人”（D版）想像成“白马王子”来自欺欺人。比较典型的是当年的一款包装比较精美的《热斗 96格斗之王》被我自以为是地当作正版，并四处夸夸其谈，直到后来被某高人问及价格之时，才被15元的价格彻底揭穿了……

如今笔者也已经有一些收入，就毅然决定投奔正版卡带的怀抱，第一步嘛，就从NDS做起。但是1000多元的NDS已经让我感到捉襟见肘，于是就准备从一位网友那里借一盘《超级JUMP明星大乱斗》，当时他二话没说就把卡邮寄给了与之天各一方的我，确实让我感动得一塌糊涂……两日后，我捧着从四川用EMS特快专递邮寄过来的这盘卡带时，虽然并没有令我像想像中那么激动，但手还是抖抖索索地把卡插入了NDS中。（实际上是初次插卡带没找对方向所致。—_—b）打开开关，流畅的画面，美妙的音响效果，今天想起来依然历历在目，第一感觉就是：正版卡就是不同凡响啊！感动持久地萦绕着……而当一周后，一个网友向我演示他的NDS运行烧录卡游戏画面，当我看到和正版卡带毫无二致的画面时，感动当即崩溃瓦解！不过我已经决定在接下来的日子里支持正版了，不为别的，只为自己的一个信念，希望这种微不足道的努力可以为我们的正版、行货市场早日变得欣欣向荣出一份力。



二、触摸后遗症

触摸屏的设计是NDS的一把双刃剑，虽然这样的设计对于提高游戏性大有裨益，然而对于屏幕的摧残程度那就是惨不忍睹了。“摸、按、捅、捣”这样的行为如今已经是NDS玩家司空见惯的动作了，当然

NDS玩家身边的人也是精于此道，不过触摸过多导致的后遗症就是——无处不摸。一日，把NDS带到学校，一女生非要玩我机器上的《马里奥64 DS》中的小游戏，于是潇洒地递给了她。不过半小时后，这女生似乎对小游戏已经丧失了兴趣，于是开始漫无目的地在下屏上乱点着，最后竟被她选中了冒险模式，于是进入游戏后，她先是小心翼翼地对上屏（无法触摸）中的马里奥"指指点点"，而马里奥自始至终都纹丝不动，于是恼羞成怒的她开始"奋笔疾书"，而马里奥依旧若无其事地站立在原地，并开始打瞌睡犯困……

就这样，无辜的上屏幕仍然被这位女生暴风骤雨般地乱划着，并且始终无果后才放弃，当她把机器还我的时候，嘴里还嘟哝了一句："这小人好像不听使唤了……"

非游戏玩家如此，我等游戏玩家也难逃此症的侵袭。举一例子，NDS本来就兼容GBA卡带，而我自己对GBA游戏的热情一时间又难以割舍，如今还是用自己的GBA烧录卡烧些新游戏在NDS上玩。前些时候出的一些GBA游戏——尤其是老任自家的游戏，在进入游戏时都加入了类似"健康游戏忠告"的东东，而NDS玩家都清楚，在NDS开机的时候，每次下屏幕会显示一个相同的内容，这时点击下屏（也可以按键进入，但是我比较喜欢点击屏幕）就可以开始游戏。于是习惯成自然，每次玩GBA游戏的时候，当看到这个画面后，便不由自主地去触摸一下屏幕，然后突然意识过来之后，就会不觉自嘲一下。但是下次再玩的时候，却照旧重蹈覆辙。

三、扬眉吐气篇

一日外出就餐，在餐馆里，我的饭菜刚到嘴边，坐在我对面的一个男孩大快朵颐完毕，擦擦嘴巴，顺手从口袋里掏出一个手掌大小的玩物来，好在我还算见多识广，一眼认出这就是那传说中的PDA——而且是黑白屏幕的。这哥们不紧不慢地把机器托在掌中，悠然自得地翻开屏幕盖，掏出一支触控笔，津津有味地玩了起来。他那目中无人的表情实在让我嗤之以鼻，可是这兄弟却满不在乎，而且变本加厉，把屏幕点得噼啪作响，那盛气凌人的架势怎么看也像是在向旁人显摆他的机器。但是他的用意显然奏效了，不少就餐小孩子已经将他团团围住，开始交口称赞。不过可能是天意使然，很少把NDS带到这种场合的我竟然鬼使神差地发现原来NDS就在我的衣服口袋里，说时迟那时快，我掏出NDS，把音量调至最大，然后……不战而胜！

四、"多此一举"触控笔

任天堂为了照顾经常丢三落四的用户，特地为每台NDS机器预备了两枝触控笔，我正好是属于忘性特大的人，这样的贴心准备无疑让我没了后顾之忧。但我还是很谨慎，原配的那枝不用时就很好地插在机器上，因此备用笔几乎就原封不动地扔在一边。

不过机器借出去的话，可就不好说了。我的挚友小猪头，身强体壮，力大无比，笑逐言开兼摩拳擦掌地向我借NDS玩，我则不假思索地将机器奉上（为身体安全着想），果然不出三日，机器虽然完美归赵，不过触控笔的插槽却空落落的，于是对话如下——

我："笔呢？"小猪头："不是有一备用的吗？""我是说我原本的那枝呢？""不是有备用的吗？""那并不代表我原本的就该丢！""如果这枝不丢，那备用的不是永远无用武之地了吗？""……"

想想看还确实言之有理，但是我却不能姑息纵容他的嚣张气焰，于是一场由触控笔引发的血案发生了……更加悲惨的事情还在后头，在我气急败坏地回到家后，居然发现备用笔找不到了，于是翻箱捣柜，把房间弄了个底朝天，才在抽屉不起眼的角落里将之找到。突然发现老任准备备用笔的意图到了我这里正好被本末倒置了，如若没有这备用的笔，我就会时刻居安思危，小心看管物件；而有了备用的，反倒让人丧失警惕，于是才会闹出我这样的笑话……

NDS给我带来了莫大的快乐，不过当这篇文章临近完稿的时候，听说NDS的改良机种NDS Lite已经预定发售，看来这次又要开始挖空心思攒钱了——唉，老任不厚道啊，不过和游戏带来的快乐相比，这些都是可以忽略不计的，最后感谢各位能看完这篇拙文，在下不胜感激。



掌机游戏综合发售表

3月2日对NDS玩家和PSP玩家来说都是一个值得期待的日子，因为在这一天，两台掌机上都有着一款令人期待的SE大作发售。如果说《女神侧身像》勾起了玩家们对往日的回忆，那么《圣剑传说DS》则带给了大家更多期待。3月7日，曾经在北美创下近40万销量的PSP大作《未名传奇》的续作《未名传奇：战士机密》即将与玩家们见面，美版游戏爱好者不容错过。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE

2006年3月2日			
植木法则 神器炸裂！能力者之战 うえきの法则 神器炸裂！能力者バトル	Banpresto	ACT	4800日元
2006年3月3日			
斗牌传说"赤木" 从黑暗降临的天才 斗牌传说"アカギ" 暗に舞い降りた天才	Culture Brain	AVG	4800日元
2006年3月6日			
幻想传说 Tales of Phantasia	Namco	RPG	29.99美元
2006年3月14日			
冰河世纪2 Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	ACT	29.99美元
2006年3月23日			
蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险 クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶ オマケの都ショックガーン！	Banpresto	ACT	4800日元
口袋棒球Dash パワポケダッシュ	Konami	SPG	4980日元
魔法老师涅吉 私人课程2 魔法先生ネギま！プライベートレッスン2 お邪魔しますぅ・パラサイトでチュ	MMV	AVG	4800日元
尤歌朵拉同盟 ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4800日元

Nintendo DS

2006年3月2日			
圣剑传说DS 玛娜之子 圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	Square Enix	A・RPG	4800日元
多拉A梦 野比太的恐龙2006 DS ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	SEGA	RPG	4800日元
大航海时代Ⅳ 新航路 大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
瞬感连环方块 瞬感パズループ	Nintendo	PUZ	3800日元
纳尼亚年代记 第1章 狮子和魔女 ナルニア国物语 第1章 ライオンと魔女	D3 Publisher	RPG	4800日元
2006年3月5日			
口袋妖怪方块 Pokemon Trozei	Nintendo	PUZ	34.99美元
2006年3月9日			
天外魔境Ⅱ 天外魔境Ⅱ MANJI MARU	Hudson	RPG	4800日元

2006年3月14日			
冰河世纪2 Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	ACT	29.99美元
2006年3月16日			
破烂传奇 ガラクテイル	Koei	AVG	4800日元
我的战斗机 オレのせんとうき	Taito	SLG	4800日元
超剧场版Keroro军曹 演习! 全员集合 超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ! 全员集合	Bandai	ACT	4800日元
2006年3月23日			
伊苏 战略版 イース ストラテジー	MMV	SLG	4800日元
料理妈妈 クッキングママ	Taito	ACT	4800日元
深黑迷宫 ディープラビリンス	Intactive Brains	RPG	4800日元
信长的野望DS 信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	Pokemon	A・RPG	4800日元
怪物炸弹 モンスターボンバー	Taito	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2006年3月2日			
新旧洛克人 ロックマンロックマン	Capcom	ACT	4800日元
大航海时代Ⅳ 新航路 大航海时代IV ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
光速蒙面侠 携带版 アイシールド21 ポータブルエディション	Konami	SLG	4980日元
女神侧身像 蕾娜斯 ヴァルキリープロファイル ーレナスー	Square Enix	RPG	4800日元
强力追击 PURSUIT FORCE～大追迹～	Spike	ACT	4800日元
剑舞者 千年的约定 ブレイドダンサー 千年の约束	SCEJ	RPG	4800日元
大都技研官方柏青嫂训练器 押忍! 番长 携带版 大都技研公式パチスロシミュレーター押忍! 番长 PORTABLE	大都技研	SLG	4200日元
2006年3月7日			
未名传奇: 战士机密 Untold Legends: The Warrior's Code	SOE	ACT	39.99美元
龙珠Z 真武道会 Dragon Ball Z: Shin Budokai	Atari	FTG	39.99美元
2006年3月9日			
商业体验系列 起业道 ビズ体验シリーズ 起业道	Kokuyo	SLG	4800日元
心跳回忆 永伴你身边 ときめきメモリアル～forever with you～	Konami	SLG	4980日元
樱大战1&2 サクラ大战1&2	SEGA	AVG	4800日元
I.Q.Mania I.Q.Mania	SCEJ	PUZ	3800日元
筛子竞技场 XIコロシアム	SCEJ	PUZ	3800日元
炸弹人 爆风战队炸弹人 ボンバーマン 爆风战队ボンバーメ～ン	SCEJ	ACT	3800日元
旅鼠总动员 レミングス	SCEJ	ACT	3800日元
2006年3月14日			
来自俄罗斯的爱情 From Russia With Love	EA	ACT	39.99美元
2006年3月16日			
信长的野望 烈风传 加强版 信长の野望 烈风传 with パワーアップキット	Koei	SLG	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.34

PSP新作集锦





收录影像：《幻想水浒传 I & II》，《头文字D》，《极魔界村》，《怪兽王国 晶石召唤师》，《剑舞者 千年的约定》，《未名传奇2 战士机密》，《红侠JOE 乱斗嘉年华》，《女神侧身像 蕾娜斯》。

NDS新作集锦






收录影像：《光速蒙面侠 究极恶魔之力》，《三国志DS》，《帝国时代 帝王时代》，《多拉A梦 野比太的恐龙2006DS》。

动作直击



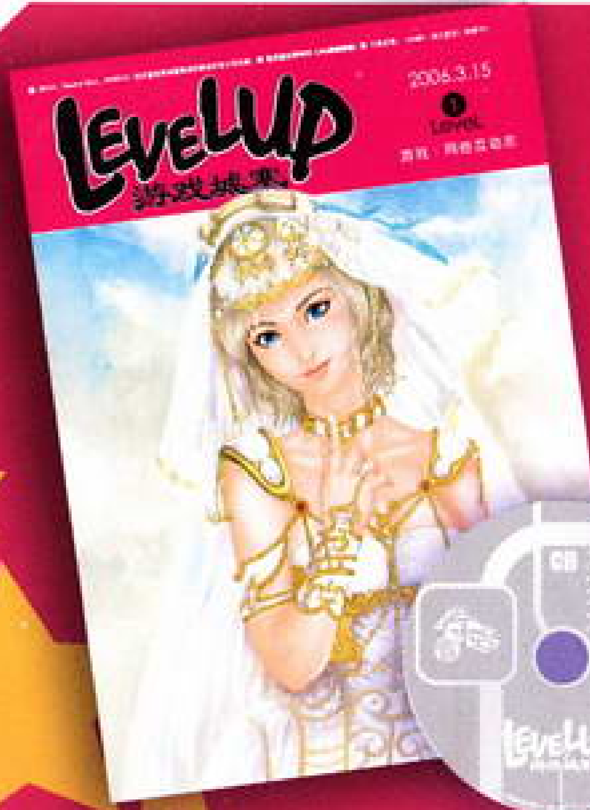

《右脑达人 爽解！找碴博物馆》

以"大家来找碴"为主要游戏方式的本作无论在游戏模式上，还是在游戏内容上都无愧于标题中的"博物馆"。




《死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运》

本作不但是一款由《死神BLEACH》动漫改编而来的、吸引原作FANS的游戏，也是一款素质极佳的对战游戏。



定价：12元

ISBN 7-88488-671-5

